
¡EXTRA! ¡LA ÚNICA GUÍA DE TEKKEN 3 QUE NECESITAS!
ESPECIAL TRUCOS
PlayStation Power
△○✕□
La autoridad en los juegos de PlayStation
¡¡TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO!!
TEKKEN 3
LAS CLAVES DE TODOS LOS MOVIMIENTOS
36 páginas con todos los trucos que necesitas saber para ¡VENCER SIEMPRE!

Tekken 3

El mejor y más grande beat 'em up de todos los tiempos.

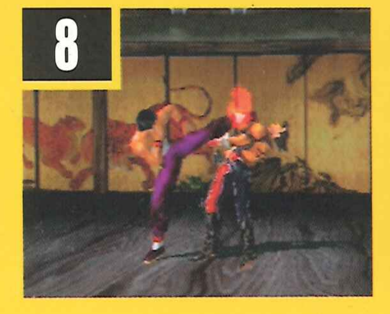
4

PlayStation Power te presenta una guía completa del mejor y más grande beat 'em up del mundo: *Tekken 3.* Además, te ofrecemos una guía de todos los personajes y de todos los secretos escondidos, en este suplemento extra de 36 páginas. ¡A qué esperas!

Personajes principales

Personajes especiales

6







Trucos

¡Sólo para ti!

33 32 30 28 29 14 16 18 20

27



22



24



25



26



Ninja espacial

Yoshimitsu

No es probable que este ciborg haga prisioneros. Está sediento de sangre... Un Ninja espacial metálico al más puro estilo Robin Hood, que lo único que desea es salvar la vida de la hija de su amigo



Movimientos

● Yoshimitsu es uno de los personajes más fáciles de manejar de todo el juego y, sin embargo, es capaz de dar unas palizas de campeonato. Te presentamos al maestro Manji...

- Punch-Uppercut: Cuadrado, Triángulo
- Punch-Doble Uppercut: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- PK combo: Triángulo, X
- PDK Combo: Triángulo, Abajo, X
- Zig-Zag: X, Círculo
- Kangaroo Kick: Círculo, X
- Triple Roundhouses: Círculo, Círculo, Círculo
- Backhand: Derecha, Triángulo
- Ninja Blade Rush: Adelante, Adelante, Triángulo
- Sit: Abajo, Círculo + X
- Knee Bash: Adelante, Adelante, Círculo
- Dive Bomb: Adelante, Adelante, Triángulo + Cuadrado
- Shark Attack Combo: Adelante, Adelante, Círculo + X, Cuadrado + Triángulo, Círculo + X
- Uppercut-Backhand: Abajo - Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Basic Uppercut: Abajo - Adelante, Triángulo
- Side Kick: Abajo - Adelante, Círculo
- Spinning Low Kicks: Abajo - Atrás (mantener), X
- Front Kick: Adelante, Círculo
- Sword Debate Position: Hacia un lado, X + Círculo
- Gain Life: Abajo, X + Círculo
- Meditate: Abajo (mantener), X + Círculo, Abajo (mantener)
- Feint Kangaroo Kick: Abajo, X + Círculo, Círculo
- Sit-Stand Up: Abajo, X + Círculo, Arriba
- Spinning Evade: Adelante, X + Círculo (hasta seis veces)
- Poison Wind: Arriba - Adelante, X + Círculo
- Poison Rush: Arriba - Adelante, X + Círculo + Atrás, Cuadrado
- Poison Typhoon: Arriba - Adelante, X + Círculo + Atrás, Cuadrado, X + Círculo
- Poison Hurricane: Arriba - Adelante, X + Círculo + Atrás, Cuadrado, Círculo
- Delay Sword: Abajo - Atrás (mantener)
- Sword Slice: (ninguna dirección)
- Sword Slice: Abajo - Atrás, Cuadrado
- Delay Sword: (sin dirección) Abajo - Atrás
- Sword Slice: (ninguna dirección)
- Sword Impale: Atrás, Atrás, Cuadrado
- Spinning Sword: Atrás, Atrás, Cuadrado, Cuadrado
- Reverse Helicopter: Arriba - Adelante (mantener), Cuadrado + Triángulo + Atrás (mantener)
- Standing Suicide: Abajo, Cuadrado + Círculo
- Spinning Suicide: Atrás (mantener), Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado (cadena de ataque)
- Fake Turning Suicide: Adelante, Adelante, Cuadrado + Círculo, (sin dirección)
- Turning Suicide: Adelante, Adelante (mantener), Cuadrado + Círculo
- Second Stab: Adelante, Adelante
- Sword Pogo: Arriba, Cuadrado + Triángulo
- Pogo Rush: Atrás, Atrás/Adelante, Adelante
- Pogo Hop: Arriba - Atrás/Arriba/Arriba - Adelante
- Kangaroo Kick: X + Círculo
- Breath Pose: Atrás (mantener), Triángulo + Cuadrado
- Bad Breath: Cualquier botón
- Wood Chopper: Derecha, Derecha, X, Cuadrado
- Doble Front Slice: Abajo, Abajo - Adelante, Derecha, Cuadrado
- Sword Counter/Backflip: Atrás (mantener), Cuadrado + Círculo

A pesar de parecer una verdadera máquina de matar, Yoshimitsu es el noble líder de un grupo de Ninjas espaciales con buenas intenciones: el Clan Manji.

En deuda con el brillante Dr. Boskonovitch, que le salvó la vida, Yoshimitsu deja su trabajo de lado —que, concretamente, consiste en hacer dinero y, en general, en ayudar a los pobres y desamparados junto con su clan— para entrar en el torneo a petición del doctor.

Además de ser un consumado luchador de las Artes Ninja Manji, este ciborg también tiene un peligroso mal aliento y está resuelto a derramar la sangre de Ogre, el dios de la Lucha, y llevársela al Dr. Boskonovitch, que está convencido de que con ella podrá devolverle la vida a su hija (que sigue «en conserva» desde su muerte repentina).

Lanzamientos

• Y por si fuera poco, «Yoshi» también viene equipado con una buena cantidad de lanzamientos, como el Face Smash, capaz de borrar las facciones de la cara en un plis plas.

- Jumping Body Slam: Cuadrado + X
- Rainbow Drop: Abajo, Abajo - Atrás, Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Tornado Drop: Cuadrado + X/Triángulo + Círculo
- Flying Cartwheel: Cuadrado + X/Triángulo + Círculo
- Clonimitsu: Cuadrado + X/Triángulo + Círculo
- Face Smash: Cuadrado + Círculo
- Life Siphon: Cuadrado + Círculo/Triángulo + X
- Life Give: Cuadrado + Círculo/Triángulo + X



INFORMACIÓN

• Datos

Nacionalidad: Ninguna (anteriormente, Japón)

Estilo de lucha: Arte Manji de Ninja avanzado

Edad: Desconocida

Altura: 178 cm

Peso: 63 kg

Grupo sanguíneo: 0

Profesión: Líder del Clan Manji

Afición: Presenciar combates de Sumo y navegar por Internet

Gustos: Los salones recreativos (especialmente los de Shinjiku, Japón)

Aversiones: Detesta a los malvados y a los perdedores natos







Combos

● Después de haberte aprendido bien los movimientos de que dispones, es hora de animar el cotarro con estas secuencias de combinación de «Yoshi». Normalmente, se utilizan para incrementar el daño que puedes causar a tu contrincante. Los combos de «Yoshi» no son impresionantes, pero su espada es afilada...

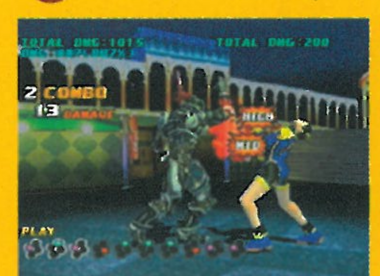








1 Si no se te dan muy bien los movimientos del Pad durante el combo, será mejor que no lo intentes. Aunque si no lo haces, el combo no resulta tan bueno, y sólo causarás un 43% de daño. No vale la pena el esfuerzo. Ni siquiera cuando el final parece sacado de una peli de Bruce Lee.









2 Sólo tiene un ataque bajo al final, por eso resulta una cuestión de rutina defenderse de este combo. De todas formas, es bastante fácil, así que no puede hacerte ningún daño utilizarlo alguna que otra vez.









3 Los tres últimos movimientos de este combo son los que producen todo el daño. Sin ellos no sería difícil salir airoso de esta experiencia, pero cuando «Yoshi» empieza con la espada, ya te puedes despedir.









4 Los combos de Yoshimitsu, exceptuando el número tres, son muy decepcionantes. Éste ni siquiera causa un 100% de daño. Prueba mejor a teletransportarte y pegarle una *colleja* a tu adversario. Ganarás en estilo, sin duda.

«Además de ser un consumado luchador de las artes Ninja Manji, este ciborg también posee un peligroso mal aliento y está resuelto a derramar la sangre de Ogre, el dios de la Lucha»

Tekken 3 ¡Trucos!

Surf y buenas vibraciones

Prisión y venganza

Eddy Gordo

Si hay algún luchador capaz de mover su cintura, ese es Eddy Gordo. Sus movimientos, fáciles de dominar, lo convierten en el favorito de las damas... ¡Uy! perdón: principiantes y perezosos.



▲King le muestra una nueva concepción de contorsión a Eddy, que no podrá olvidar en mucho tiempo.

Ser un estudiante puede tener sus inconvenientes: falta de dinero, un alojamiento que deja mucho que desear y un gusto espantoso en el vestir. También puede suceder que llegue uno a casa y se encuentre a su padre se está muriendo porque lo han atacado unos asesinos a sueldo. ¿Crees que podría pasar?

A Eddy le pasó, y su padre, antes de abandonar este mundo, le aconsejó que, por su propio bien, se declarara culpable de su asesinato. Eddy aprovechó el tiempo que pasó en la cárcel para aprender un nuevo estilo de artes marciales basado en el baile: Capoeira.

Se ha inscrito en el Torneo del Puño de Hierro con la intención de entablar relaciones con un grupo llamado MFE. Con su ayuda, espera poder vengar la muerte de su padre.

Movimientos

• Los movimientos de Eddy son verdaderamente impredecibles y esto le convierte en un adversario muy duro. En un momento se está marcando un bailecito y, de repente, ¡zas! te convierte en su entrenador.

- Rewinder: Cuadrado + Triángulo
- Slippery Kick-Side Flop: X, Círculo, Círculo, Círculo
- Slippery Kick- Needle/Hammerhead: X, Círculo, Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Satellite Moon-Hotplate Special: Círculo, X, X
- Back Handspring Kick: X + Círculo
- Crying Needle/Hammerhead: Cuadrado + Triángulo
- Flapjack Technical: (agachado) X + Círculo
- Circle Kick: (levantándose después de estar agachado), Círculo
- Turner Beatdown: Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Arrow Kick: Derecha, X
- Monkey Trick: Derecha, Círculo
- Handstand Position: Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Lunging Kick: Derecha, Derecha, X
- Gainer Low/High: Derecha, Derecha, Círculo, X
- Boomerang Kick: Derecha, Derecha, X + Círculo
- Toe Tap: Abajo – Diagonal - Derecha, X
- Superfreak: Abajo – Diagonal - Derecha, X + Círculo
- Ghetto Blaster: Izquierda, Círculo
- Grinch Special: Izquierda, Círculo
- Grinch Overhaul: Izquierda, Círculo, X, X
- Grinch Sweeps: Izquierda, Círculo, X, Círculo, Círculo
- Grinch Neddle/Hammerhead: Izquierda,



Círculo, X, Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Grinch Christmas Stealer: Círculo, Círculo, Círculo + X
- Bushwhacker: Abajo – Diagonal - Izquierda, X, X
- Bushwhacker Machette Kick: Abajo – Diagonal - Izquierda, X, X
- Bushwhacker Grinch Special Chains: Abajo – Diagonal - Izquierda, X, Círculo
- Masher Special to Handstand: Abajo – Diagonal - Izquierda, Círculo, Círculo, Círculo, Izquierda, Círculo
- Phat Kick: Arriba, Círculo
- Jumping Jack: Arriba – Diagonal - Derecha, Círculo + X
- Backflip: Arriba, Arriba – Diagonal - Izquierda, Derecha
- Brazilian Swinger: Abajo – Diagonal - Izquierda, X + Círculo



Lanzamientos

● Lanzar a tu pareja de baile por los aires y lanzar a tu adversario en una lucha no son dos cosas tan distintas. Algunos lanzamientos dependen de la posición en que te encuentres.

- Crazy Legz Takedown: Cuadrado + X
- Reverse Frankensteiner: Triángulo + Círculo
- Money Gettah: Izquierda, Abajo – Diagonal - Izquierda, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Monkey Flip: Cuadrado + X
- Shadow Dancer: Cuadrado + X
- Frankensteiner: Cuadrado + X
- Eddy no cuenta con un gran número de lanzamientos, pero cuando compruebes lo fáciles que son sus movimientos, verás como no te quejarás.



INFORMACIÓN

• Datos

Nacionalidad: Brasil

Estilo de lucha: Capoeira

Edad: 27

Altura: 188 cm

Peso: 75 kg

Grupo sanguíneo: B

Profesión: Ninguna

Afición: Entrenar a líderes

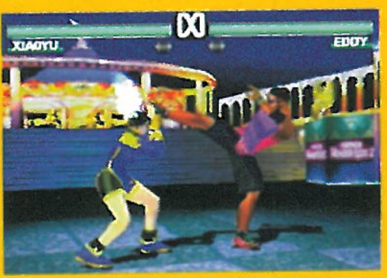
Gustos: El poder

Aversiones: La debilidad

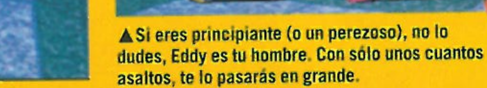






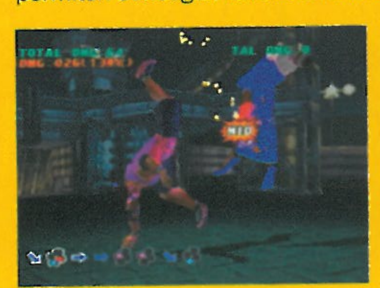
▲ Eddy sufre un desdoblamiento de personalidad y una estrafalaria afición por las noches de marcha loca.



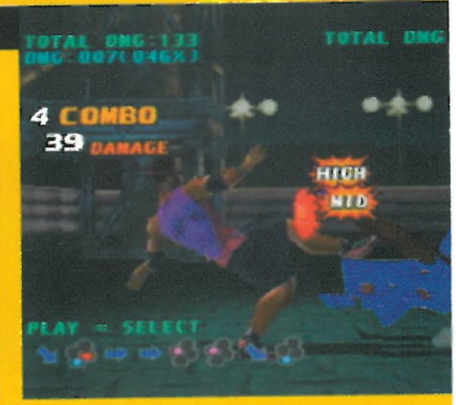
▲ Si eres principiante (o un perezoso), no lo dudes, Eddy es tu hombre. Con sólo unos cuantos asaltos, te lo pasarás en grande.

Combos

● Los fluidos movimientos de Eddy Gordo (un estilo de lucha basado, como ya sabes, en la Capoeira) permiten conseguir unos combos sorprendentes. Empieza a hacer boca con éstos...





1 Lo bueno, si breve, dos veces bueno. Este combo de seis puede causar un daño capaz de acabar con la mayor parte de los contrincantes, pero necesitarás algún que otro movimiento, si te enfrentas a adversarios muy superiores.







2 Este combo tiene el mismo problema que algunos de los movimientos de Jack. Los primeros movimientos lanzan al contrincante lejos del alcance de los posteriores ataques. Sin embargo, no lo subestimes, porque es un combo verdaderamente espectacular; probablemente el mejor del lote.

Personaje alternativo Tiger Jackson



● Tiger es sólo una indumentaria extra del personaje Eddy Gordo, aunque, eso sí, tiene un final completo para él solito.




«Puede suceder que llegue uno a casa y se encuentre a su padre que se está muriendo porque lo han atacado unos asesinos a sueldo»

Tekken 3 ¡Trucos!

La vida es como una caja de bombones

El dragón de fuego

Forest Law

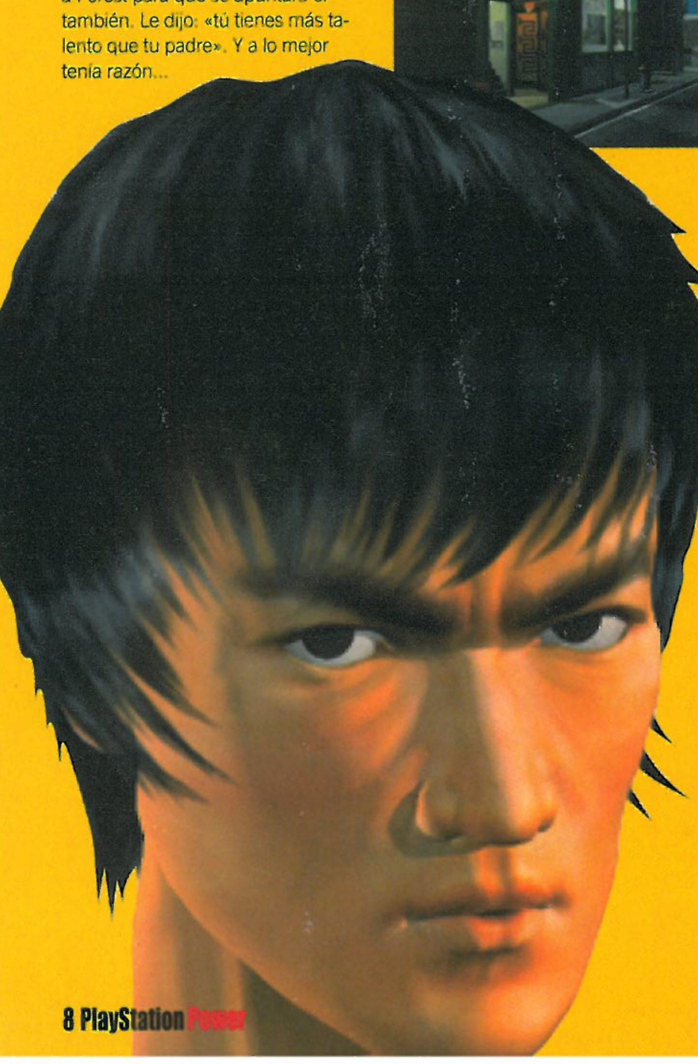
No esperes que Forest diga «me pegaban en el trasero, señor Presidente». Este Forest se entrena en el dojo de su padre para mantenerse en perfecta forma física

Posiblemente, uno de los pocos personajes del juego que lucha por el simple placer de luchar... Le apetecía probar. Es el hijo de Marshall Law, pero le pusieron un nombre poco afortunado, Forest, como ese pobre chico americano tan cortito. En contra de los deseos de su padre, ha decidido entrar en la competición para descubrir si es tan fuerte como él cree.

Es muy amigo de Paul Phoenix (incluso le dio el dinero para la inscripción). Fue Paul quien convenció a Forest para que se apuntara él también. Le dijo: «tú tienes más talento que tu padre». Y a lo mejor tenía razón...



▲ Ninguna otra serie transmite la sensación de impacto y dolor como *Tekken*.



Movimientos

● Cuenta con muchos de los movimientos más avanzados de su padre, pero Forest también tiene nuevas tácticas para esquivar y nuevos lanzamientos. Incluso dispone de una versión perfeccionada del legendario Somersault. (Prueba el Dragon Fang si estás lo bastante cerca).

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Doble Knuckle: Izquierda, Cuadrado y Triángulo, Cuadrado
- Dragon's Tail: Atrás, Diagonal
- Dragon Fang: (Inbloqueable) Atrás, Diagonal, Cuadrado + Triángulo
- Junkyard Attack: Atrás, Triángulo, X, Círculo
- Mugging: Triángulo + Cuadrado + X + Círculo, Cuadrado
- Frogman: Abajo, X + Círculo
- Trick Step: Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Dragon Blow: Atrás, Triángulo + Cuadrado, Cuadrado
- Dragon Fist: Atrás, Triángulo + Cuadrado, Triángulo
- Blackout: Triángulo + Cuadrado + Círculo + X, Cuadrado
- Punch Reversal: Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Fatal Backhand: Cuadrado
- Stagger Fist: Triángulo
- Dragon Mid Kick: X
- Dragon Low Kick: Círculo
- High/Mid Parry: Atrás, Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Dragon Fury: Abajo + Atrás, Triángulo + Cuadrado
- Machine Gun Arrow: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Mini Rave War Attack: Triángulo, Triángulo
- Triple Head Kick: X, X, X
- Doble Head Kick-Somersault: X, X, Círculo
- Doble Head Kick-Medium Kick: X, X, Adelante, X
- Head Kick-M/Kick: X, Adelante, X
- Triple Head Kick-Somersault: X, X, X, Círculo
- Shaolin Spin Kicks: Círculo, X, Círculo
- Crescent Kick: Círculo, Arriba, X
- Quick Somersault: X, Círculo
- Back Flipper: Círculo + X, Círculo o Arriba, Círculo, X
- One Inch Punch: Adelante, Triángulo, Cuadrado
- Running Side Attack: Adelante (x3), X
- Dragon Low Kick: Abajo, X
- Tricky Kicks-M/Kick: Abajo, X, X, Adelante, X
- Tricky Kicks-Somersault: Abajo, X, X, Círculo
- Frogman Feint: Abajo, X + Círculo inmediatamente seguido de Abajo
- Mid Kick: Abajo, Adelante + X
- Front Kick Somersault: Abajo, Adelante, Círculo, X
- Dragon Whip: Abajo, Atrás + Triángulo
- Doble Dragon: paso al lado y X + Círculo
- Dragon Low Kick: Abajo + X

Lanzamientos

- Dragon's Fire: Cuadrado + X
- Hopping Frog: Triángulo + Círculo
- Atomic Drop: Derecha, Triángulo + X
- Chastisement Punch: Abajo + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Bulldog: Abajo, Adelante, Triángulo + Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Knee Lift: Adelante, Adelante, Círculo y X
- Headlock Kick: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Dragon Ballbreaker: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Ultimate Dragon: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Side Kick Somersault: Levantándose después de estar agachado X + Círculo
- Doble Impact: Agachado + X + Círculo



• *Datos*

Nacionalidad: USA
Estilo de lucha: Artes marciales
Edad: 25
Altura: 177 cm
Peso: 66 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Segundo maestro del dojo de Marshall (quizá)
Afición: Ir de compras
Gustos: Las tarjetas de crédito (le pagó a Paul la inscripción al Torneo, y también la gasolina)
Aversiones: Ir de paquete en una moto (le asusta la forma de conducir de Paul)





Combos

● Law dispone de una amplia variedad de combos, cada uno de ellos con su propio estilo y alcance —todos inbloqueables después de que el adversario encaje el primer golpe. Si eres aficionado a las pelis de Bruce Lee, aprende a realizar estos combos, que casi parecen pasos de ballet clásico.

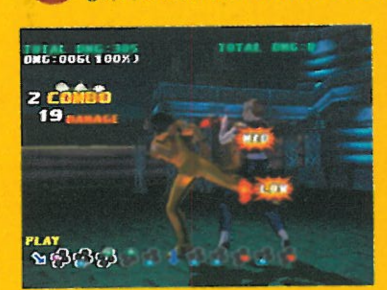








1 Empieza con unos prácticos puñetazos y acaba con unas patadas fulminantes. Aunque no podrás aplastar al enemigo de golpe, sólo te harán falta una o dos pataditas de gracia.

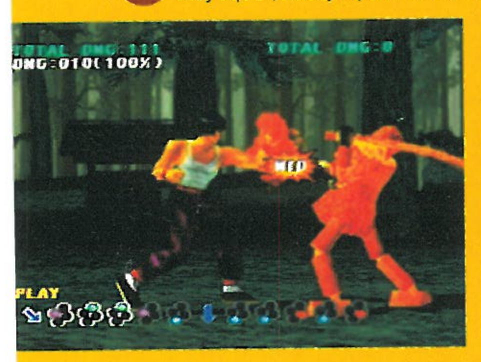








2 Es difícil de realizar a causa de las combinaciones del Pad que hay que realizar a medio combo. Sin embargo, si lo consigues, con este combo tienes el éxito asegurado. Es muy rápido, no deja opción a defenderse y se lleva una buena cantidad de energía.









3 Otro ataque implacable de la mano de uno de los luchadores más fuertes del juego. Empieza bastante parecido al anterior, vale la pena aprenderse la primera parte de los dos.









4 Éste es el mejor de todos. Aquí Law se lanza en una norme variedad de asaltos. Lo más peligroso de este combo es el paso brusco de un ataque alto a uno bajo, ya que resulta muy difícil defenderse.

«Cuenta con muchos de los movimientos más avanzados de su padre, pero Forest también tiene nuevas tácticas para esquivar y nuevos lanzamientos. Incluso dispone de una versión perfeccionada del legendario Somersault»

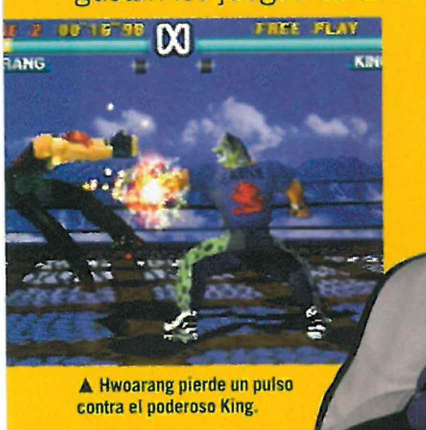
Tekken 3 ¡Trucos!

¡Bárbaro!

La garra sanguinaria

Hwoarang

Hwoarang es un luchador más al estilo tradicional, aunque lleva unos pelos que ni te cuento y, además, le gustan los juegos de azar. Y, desde luego, debería cambiar de sastre, porque vaya pintas...



▲ Hwoarang pierde un pulso contra el poderoso King.

Hwoarang no había conocido rival hasta que un buen día llegó el ejército privado de Mishima y un joven luchador consiguió igualarle... Este atlético y prometedor joven era un tal Jin Kazama.

Hwoarang es un experto en Tae Kwon Do que sólo lucha por dinero. Su táctica favorita es hacer creer a sus adversarios que tienen el combate en el bolsillo y, entonces, de repente, ¡zas! les pega una paliza de no te menees. Sin embargo, cuando Jin aparece con su banda, Hwoarang tiene que conformarse con un triste empate.

Después del combate, Hwoarang va a ver a su maestro, Baek, para descubrir que ha desaparecido, víctima de un ataque de Ogre.

Hwoarang utiliza dos posiciones distintas para sus ataques, por lo que incluso el jugador más experto necesitará bastante práctica para llegar a controlarlo bien.

Movimientos

● Los movimientos de que dispone están más en la línea de Bruce Lee y poco tienen que ver con los extraños movimientos de otros personajes. Es un poco difícil pillarle el tranquillo a Hwoarang pero, en cuanto lo domines, comprobarás que es un excelente luchador.

- Disrespect: Cuadrado + Triángulo
- Stance Change: X + Círculo
- Migraine: Cuadrado, Cuadrado
  - Home Surgery: Cuadrado, Cuadrado, X, X
  - Izquierda-Derecha: Cuadrado, Triángulo
  - Rejected: Cuadrado, Triángulo, X
  - Rejection: Cuadrado, Triángulo, Círculo
  - Machine Gun Kicks High: X, X, X, X
  - Disorderly Conduct: X, X, X
  - Menace to Society Doble: X, X, Abajo, X, Círculo, Círculo
  - Flying Eagle: X, Círculo
  - Axe Murderer: Círculo, X
- Hot Feet: Círculo, Círculo, Círculo, Círculo
- Rude Boy: Círculo, Derecha, X
- Hard Rocker: Círculo, Derecha, Círculo
- Kitchen Sink: Círculo, Círculo, Izquierda, Círculo
- Da Bomb: Círculo, Círculo, Derecha, Círculo
- Blizzard Kicks: Círculo, Círculo, Círculo, X
- Rusty Knife: Derecha, Triángulo
- Left Flamingo Feint: Derecha, X
- Ecoli: Derecha (mantener), Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, X
- Grand Theft: Derecha, Círculo, Círculo
- Spiral Tap: Derecha, Derecha, X
- Torpedo Kick: Derecha, Derecha, Círculo
- Body Blow: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo + Cuadrado
- Public Enemy: Abajo – Diagonal - Derecha, X, Círculo
- Reverse Shot: Izquierda, Triángulo
- Nose Bleeder-Derecha: Izquierda, Círculo
- Crippler: Abajo – Diagonal - Izquierda, Círculo
- Repeater: Abajo – Diagonal - Izquierda, Círculo, Círculo
- Wing Blade: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo
- Jump Kick: Arriba, X
- Hunting Hawk: Arriba – Diagonal - Derecha, X, Círculo, X
- Firecracker: Abajo, Círculo, Círculo
- Tsunami Kick: (ascendiendo), Círculo, Círculo
- Low Parry: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Dynamite Heel: Abajo – Diagonal - Izquierda, X + Círculo

MOVIMIENTOS DESDE FLAMINGO IZQUIERDO

- Flamingo Sidestep: Arriba o Abajo
- Flamingo Dash o Back Dash: Derecha o Izquierda
- Left Punch: Cuadrado
- Right Backhand: Triángulo
- Rocket: X, X, X
- Cannon Kicks: X, X, Círculo
- Kick Combo: X, X, Círculo, Círculo
- Jump Kick: Círculo
- Left Snap Kick: Derecha, X
- Snap Spin Kick: Izquierda, X
- Left Cutter: Abajo, X
- Cutter: Abajo, Círculo
- Power Blast: Cuadrado + Círculo

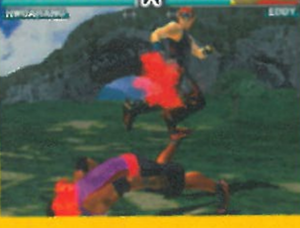
MOVIMIENTOS DESDE FLAMINGO DERECHO

- Flamingo Sidestep: Mantener Arriba o mantener Abajo
- Dash Back: Mantener Adelante o mantener Atrás
- Left Backhand: Cuadrado
- Right Punch: Triángulo
- Jump Kick: X

Lanzamientos

● Aquí tienes los lanzamientos obligados de Hwoarang. Tienen más de artes marciales que los lanzamientos de otros personajes y son igual de difíciles.

- Pick Pocket: Cuadrado + X
- Human Cannonball: Triángulo + Círculo
- Door Mat: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, X
- Leg Hook: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda (mantener), Cuadrado + X
- Roll and Choke: Derecha, Derecha, Triángulo
- Slaughterhouse: Cuadrado + X
- Bring it On: Cuadrado + X
- Dead End: Cuadrado + X
- Combo Throw: Triángulo, Adelante, X, Cuadrado, Adelante, Adelante, Círculo







INFORMACIÓN

• Datos

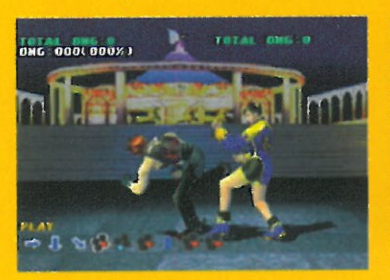
Nacionalidad: Corea
Estilo de lucha: Tae Kwon Do
Edad: 19
Altura: 181 cm
Peso: 68 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: Buscar camorra al mando de su banda
Afición: La vela (todos los deportes se le dan bien)
Gustos: El rock y las peleas callejeras
Aversiones: El estilo de Karate Mishima y Jin Kazama






Combos

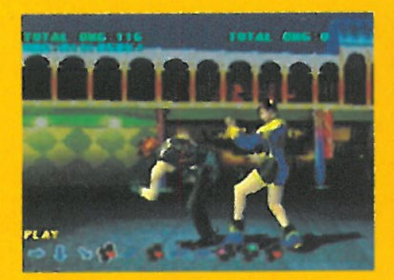
●Hwoarang dispone de unos cuantos buenos combos y, puedes estar contento, hemos hecho todo el trabajo duro por ti. Aquí tienes los cuatro mejores. Todos los movimientos siguen el más puro estilo de artes marciales y resultan bastante sutiles y gráciles.

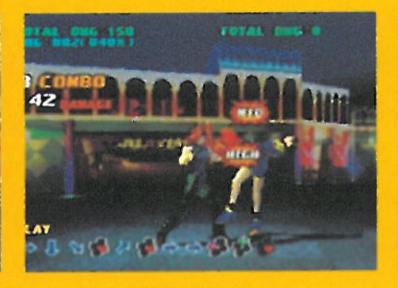






1 Parece una maravilla, pero cuando intentes llevarlo a cabo, comprenderás por qué tan poca gente utiliza este ataque. Si consigues realizarlo, lograrás estremecer a tus adversarios.





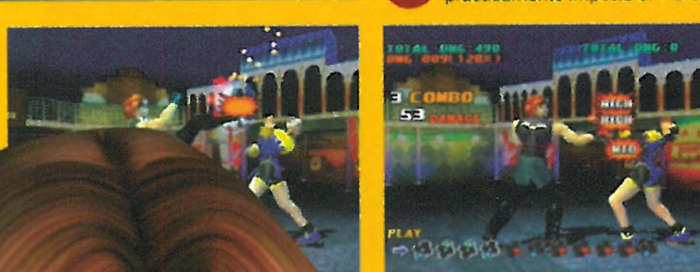
2 Es muy parecido al anterior. Suéltate con este combo y conseguirás que tu oponente empiece a tambalearse, cosa que, como sabes, siempre resulta muy útil.

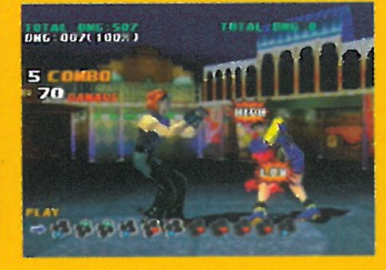






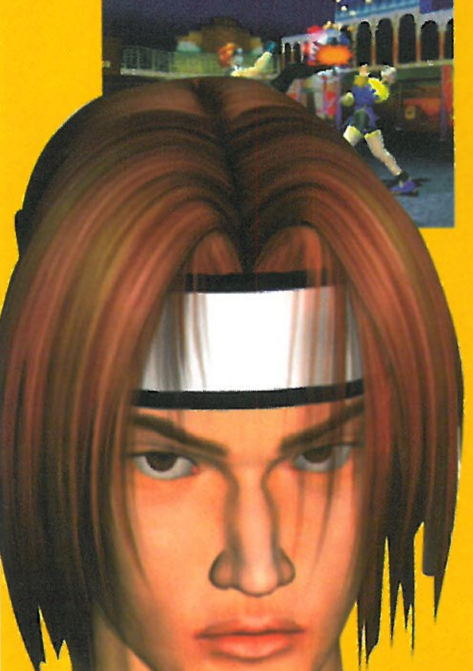

3 Combina los puñetazos con las patadas, convierte la defensa en algo prácticamente imposible. Y si esto no te envía derechito al suelo.







4 Una virulenta serie de ataques contra la que intentar defenderse carece de todo sentido. Y aún más peligroso es el amago de patada al comienzo del combo, ya que despista completamente al contrincante.



«Hwoarang es un luchador más al estilo tradicional, aunque lleva unos pelos que ni te cuento y además le gustan los juegos de azar»

Tekken 3 ¡Trucos!

Más movimientos que Bill Clinton

El rayo mortal

Jin Kazama

El hijo pródigo vuelve con el mismo gusto que su padre por los guantes con tachuelas. Jin Kazama es un luchador de dificultad media, con un montón de poderosos ataques en su haber

A la tierna edad de 15 años Jin no sólo descubrió que su padre no era otro que el mismísimo Kazuya Mishima, sino que, además, perdió a su madre.

Solo y sin hogar, se puso a buscar a su abuelo, un tal Heihachi Mishima, y aprendió un poderoso estilo de artes marciales basado en el Judo y el estilo Mishima de Lucha Karate.

Jin no es un personaje extremadamente difícil de manejar. Está considerado como uno de los pesos medios de *Tekken 3*.

Además de tener unos cuantos movimientos rápidos y algunos bastante brutales, también dispone de una amplia gama de lanzamientos, aunque no son tan espectaculares como los que poseen los personajes realmente grandes.

Cualquiera que esté un poco familiarizado con el estilo del padre de Jin, Kazuya Mishima, enseguida podrá tomar el Pad y ponerse a luchar con Jin sin grandes dificultades. Aunque, cuidado, porque hay un par de movimientos nuevos que resultan bastante sorprendentes.

Movimientos

● Los movimientos de Jin no difieren mucho de los Kazuya de los primeros dos juegos. Sus patadas hacha son rompedoras si se ejecutan de cerca y pega unos reveses capaces de hacer girar al adversario como una peonza.

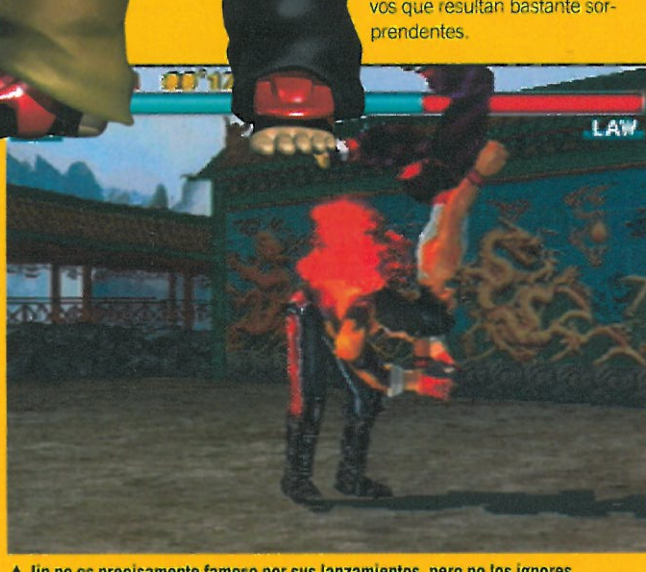
- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- One-Two-Split-Axe Kick: Cuadrado, Triángulo, X, Derecha, Círculo
- One-Two-Knee: Cuadrado, Triángulo, Círculo
- White Heron-High: Cuadrado + Círculo, Triángulo, Círculo
- White Heron-Low: Cuadrado + Círculo, Abajo, Círculo
- Back Spin Kick: Círculo
- Demon Scissors: Círculo, X
- Power Overhead: Derecha, Triángulo
- Spinning High Kick: Derecha, X
- Knee: Derecha, Círculo
- Demon Punch: Derecha, Derecha, Triángulo
- Left Splits Kick: Derecha, Derecha, X
- Slash Kick: Derecha, Derecha, Derecha, X
- Twin Lancers: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, Triángulo
- Doble Axe: Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo, Círculo
- Can Can Kicks: Abajo, X + Círculo
- Twin Pistons: (ascendente), Cuadrado, Triángulo
- Rising Upper: (ascendente), Triángulo
- Rising Doble Axe: (ascendente), Círculo, Círculo
- Tooth Fairy: (esquivo), Triángulo
- Thunder Godfist-M/Kick: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, X
- Thunder Godfist-Sweep: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, Círculo
- Wind Godfist: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Electric Wind Godfist: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Triángulo
- Hell Sweeps: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo, Círculo
- Corpse Splitter: Arriba – Diagonal - Derecha (mantener), Triángulo + Círculo
- Leaping Spin Kicks: Arriba – Diagonal - Derecha, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo
- Force Back: Izquierda, Cuadrado + Triángulo
- High/Mid Reversal: Izquierda, Cuadrado + X
- Lightning Uppercut: Izquierda, Cuadrado + Círculo
- Super Twist Uppercut: Izquierda (mantener), Cuadrado + Círculo



Lanzamientos

● Escoge un lanzamiento, cualquiera que tu adversario no pueda prever y, entonces, descarga toda tu fuerza sobre él o ella y verás cómo te ríes.

- Doble Kicks: Cuadrado + X
- Shoulder Reverse: Triángulo + Círculo
- Trip Wire: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, Cuadrado + X
- Elbow Slam: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo + X
- Stonehead: Derecha, Derecha (mantener), Cuadrado + Triángulo
- Shoulder Flip: Cuadrado + X
- Limit Break: Cuadrado + X
- Spinning Butcher: Cuadrado + X
- Ultimate Tackle: Abajo



▲ Jin no es precisamente famoso por sus lanzamientos, pero no los ignores, descubrirás que son tan poderosos como cualquiera de los de los otros personajes.



INFORMACIÓN

• *Datos*

Nacionalidad: Japón

Estilo de lucha: Estilo avanzado de lucha Karate Mishima y Técnica de Autodefensa Kazama (derivado del estilo de su madre)

Edad: 19

Altura: 180 cm

Peso: 75 kg

Grupo sanguíneo: AB

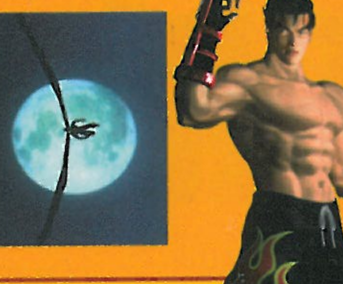
Profesión: Artes marciales

Afición: Pasear por el bosque

Gustos: Las enseñanzas de su madre

Aversiones: Detesta las mentiras



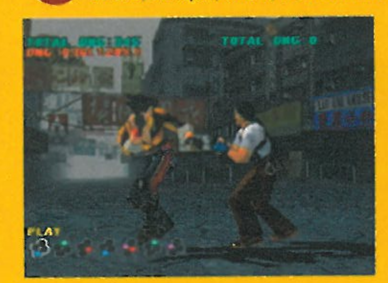
Combos

● Puede que Jin no sea el candidato más fuerte del mundo, pero es uno de los más ágiles (y jóvenes). Su primer combo es un verdadero asesino, así que te conviene aprendértelo...






1 Este primer combo resulta suficiente para enviar directos al hospital incluso a los mejores jugadores. Provoca lesiones del 120%, aunque, eso sí, necesitarás unos cuantos movimientos más si te enfrentas con un oponente realmente capaz.





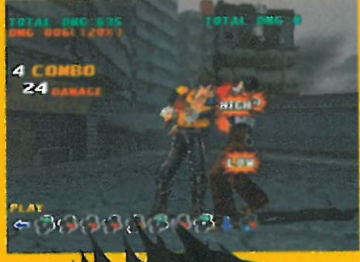

2 Dado que este combo sólo requiere una secuencia de siete botones, resulta facilito y está muy bien para empezar. Comparado con alguno de sus otros combos, éste no ocasiona grandes daños, pero vale la pena el esfuerzo.





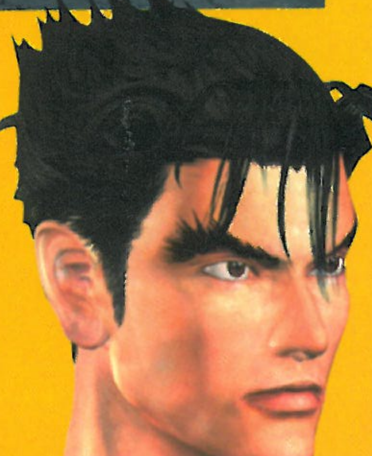

3 Éste termina con un golpe fulminante. Si alguien te envía este ataque, simplemente asegúrate de que el último puñetazo no te pilla por medio, porque si no... ya puedes irte despidiendo.



4 Quizá no causa todo el daño que debería, pero incluye ataques desde todos los ángulos posibles, lo que hace muy difícil la defensa. Aléjate de los últimos puñetazos.

«El hijo pródigo vuelve con el mismo gusto que su padre por los guantes con tachuelas»



Tekken 3 ¡Trucos!

Grande, sudoroso y de cabeza peluda

La furia de la bestia

King



Con esa bocaza, King podría considerarse el perfecto luchador. Pero por desgracia, su desafortunada expresión sólo se debe a la desproporcionada máscara que lleva por cabeza.

El King original se cargó al gran jefe al final de *Tekken 2*. Su sucesor, un huérfano del orfanato de King, sólo contaba 24 años cuando se puso la famosa máscara de animal y asumió todas las responsabilidades de su mentor.

Sin embargo, llevar una curiosa careta no le convierte a uno en un buen luchador. Armour King, muy sabio el hombre, decidió entrenar al nuevo King (ya que saber boxear bien es vital para llevar un orfanato) y le convirtió en un diestro luchador digno de su predecesor.

Armour King sabía quién mató al King original y cuando el nuevo King llega a la mayoría de edad, hecho todo un hombretón, Armour King se pone a llorar y le cuenta al joven toda la triste historia. Fue el dios de la Lucha.





▲ ¡Vaya cabecita más pequeña! ¿Y a eso le llaman cabeza?

Movimientos

● Uno de los personajes menos apreciados en la redacción. Todos los movimientos de King se basan en el boxeo con algunas licencias artísticas. Y recuerda, los hermanitos y hermanitas están para vivir, no para que tú practiques los golpes de King con ellos...

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Cross-Uppercut: Triángulo, Cuadrado
- Axle Spinner: Cuadrado + Triángulo, Cuadrado
- Strike Elbow: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado
- Forearm Bust: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Smash-Frankensteiner: Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo + X
- Low Punch-Quick Upper: Abajo, Cuadrado, Triángulo
- Power Upper: Derecha, Derecha, Triángulo
- Stomach Smash: Derecha, Derecha, Triángulo
- Black Bomb: Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Leg Breaker: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado
- Crouching Upper: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Doble Fist Leap: Arriba – Diagonal - Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Elbow Drop: Arriba – Diagonal - Izquierda, Triángulo + Círculo
- Mini Elbow Drop: Abajo, Cuadrado + Triángulo

Lanzamientos

● King tiene la ventaja de poder ejecutar ciertos movimientos cuando su oponente está en el suelo.

Lanzamientos en suelo (adversario boca arriba)

- Mini Giant Swing: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Head Bomber: Abajo – Diagonal - Izquierda, Triángulo + Círculo
- Figure Four Leg Lock: Abajo – Diagonal - Izquierda, Triángulo + Círculo
- Shoulder Cracker: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Roll Over: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X

Lanzamientos en suelo (adversario boca abajo)

- Chicken Wing: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Half Boston Crab: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Camel Clutch: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X
- Mini Romero: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + X







• *Datos*

Nacionalidad: México
Estilo de lucha: Boxeo
Edad: 28
Altura: 200 cm
Peso: 90 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Director de un orfanato y experto boxeador
Afición: Ayudar a los huérfanos
Gustos: Celebrar las victorias
Aversiones: No soporta ver llorar a un niño






Combos

● Este luchador no ha sido bien considerado. King, en realidad, tiene una buena colección de movimientos (sobre todo sus lanzamientos) y sus combos son más que potentes.









1 Un gran combo. Es fácil e increíblemente potente. Si a esto le añades el amplio repertorio de ataques disponibles (incluida su triple patada a la espinilla) no habrá quien lo detenga.









2 Casi idéntico al primero, pero con una floritura final bastante floja. Como se parecen tanto, vale la pena aprenderse los dos (no te llevará mucho tiempo).

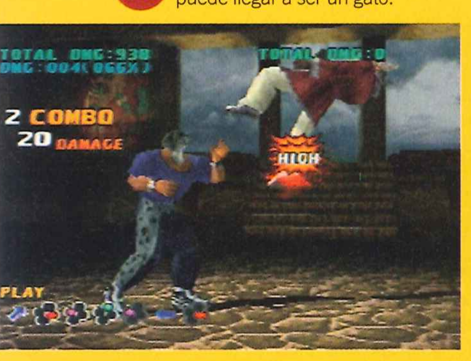






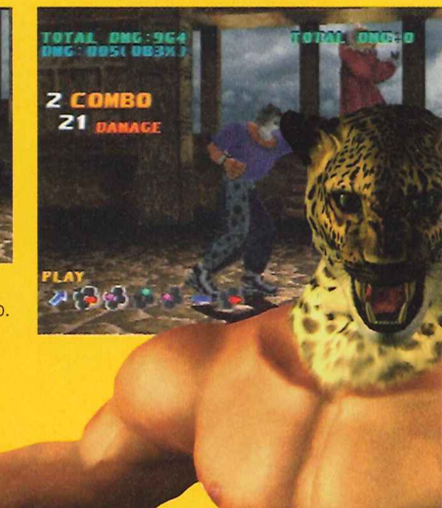


3 La increíble rapidez de este combo lo convierte en el mejor de todos. Espera a ver el golpe final, y descubrirás lo nocivo que puede llegar a ser un gato.









4 Penoso. No hay otra palabra. A duras penas se le puede llamar a esto un combo. Sólo consiste en cinco golpes y ninguno de ellos resulta interesante.

«Por desgracia, su desafortunada expresión sólo se debe a la desproporcionada máscara que lleva por cabeza»

Tekken 3 ¡Trucos!

Vaya nombre extraño y vaya un tipo raro

El súper policía

Lei Wulong

Es un secreta que cree que el accidente de Bruce estaba amañado. Después de 19 años desde el último torneo, Lei regresa como investigador del crimen internacional

El agente de policía Lei (conocido por los delincuentes del lugar como el Súper policía) estuvo a punto de perder el último torneo, ganando por los pelos al único e incomparable Bruce Irvin. Bruce se hizo famoso y ganó una fortuna posando para anuncios de cerveza, pero su archienemigo Heihachi preparó un accidente de avión en el que, según todas las sospechas, Bruce murió. A veces la fama tiene estas cosas ¿no?

Ahora, a la ya avanzada edad de 45 años, se encuentra investigando las misteriosas desapariciones de varios de los luchadores de artes marciales más destacados de la zona. Después de una visita del mismísimo Heihachi, Lei empieza a sospechar que existe algún tipo de conexión entre este tipo y la desaparición de los luchadores.



▲ Los personajes, más grandes que los de *Tekken 2*, están más cerca de la cámara.



▲ Evidentemente, no hay más cantidad de polígonos, pero las texturas son increíblemente suaves.



Movimientos

● Muchos consideran a Forest como la viva imagen de Bruce Lee, por lo tanto Lei tiene que ser el segundo luchador de artes marciales más famoso de todos los tiempos: Jackie Chan.

- Hook-Spin Back Blow: Cuadrado + Triángulo, Triángulo
- Spiral Upper: Triángulo + Cuadrado, Triángulo
- Defence Breaker: Adelante, (neutral en el Pad) Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Slash Kick: Adelante, Adelante, Adelante, X
- Falling Tree: Adelante + Arriba o Atrás + Arriba y Triángulo
- Cannonball: Atrás + Triángulo y Cuadrado
- Phoenix Illusion: Atrás + Cuadrado + Círculo
- Turn Around: Atrás + X + Círculo
- Rave Spin: Abajo + Atrás + Círculo + Círculo
- Sidewind: Abajo + Cuadrado + Triángulo
- Play Dead: Abajo y X + Círculo
- Lei on Stomach: Posición hacerse el muerto, Abajo, Cuadrado
- Rave Spin: Posición hacerse el muerto, Abajo, Cuadrado
- Kangaroo Kick: Posición hacerse el muerto, X + Círculo
- Drunk Hugh/Mid Punch Parry: Adelante, Círculo + X
- Low Parry: Abajo, Atrás + Abajo + Cuadrado + X
- Hoping Phoenix: (en posición Fénix): X, X, X, X
- Phoenix Strike: (en posición Fénix): Círculo

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN TIGRE

- Tiger Strike: Cuadrado
- Tiger Claw: Triángulo
- Tiger Kick: X
- High/Mid Parry: Derecha

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN PANTERA

- Panther Paw: Triángulo
- Panther Tail: X
- Beating Low Kick: Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X
- Low Parry: (mantener) Derecha

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN DRAGÓN

- Spin To Grab: Cuadrado
- Dragon Roar: Triángulo, (mantener) Derecha
- Dragon Spark: Cuadrado + Triángulo, (mantener) Derecha
- Dragon Blast: X
- Rush Combo: Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo
- Rush Combo & Low Kick: Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Abajo, Círculo

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN SERPIENTE

- Spin to Grab: Cuadrado + X
- Rushing Snake: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, (mantener) Derecha
- Sanke Fang: Triángulo, (mantener) Derecha
- Snake Bite: Triángulo, Triángulo, Triángulo
- Rattlesnake: X
- Low Kick: Círculo

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN DE EMBRIAGUEZ

- Drunken Punch: Cuadrado
- Staggering Slide: Círculo + X

MOVIMIENTOS DESDE LA POSICIÓN GRULLA

- Crane's Bill: Cuadrado
- Crane Kick: Círculo
- Wing of Crane: Triángulo

Lanzamientos

- Doble Foot Stomp: Cuadrado + X
- Sleeper Hold: Triángulo + Círculo
- Tripping: Adelante, Adelante, Triángulo, Cuadrado
- Tripping: Adelante, Adelante, Triángulo, Cuadrado
- Dragon Falls: Arriba + Adelante, Triángulo + Cuadrado
- Booby Trap: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Sailboat Stretch: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Closing Fan: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Out of Control: (Posición Dragón) Cuadrado, o (Posición Serpiente) Cuadrado + X
- Roll Over (cualquier flanco): Abajo + Atrás + Cuadrado + X o Triángulo + Círculo



INFORMACIÓN

• Datos

Nacionalidad: China
Estilo de lucha: Artes marciales Chinas de cinco estilos
Edad: 45
Altura: 175 cm
Peso: 65 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Policía
Afición: Las películas y hacer la siesta
Gustos: La electrónica y los productos de Sony (apareció en un anuncio de dicha compañía)
Aversiones: El crimen y los criminales









Combos

● Con varias posiciones y combos, Lei resulta un personaje realmente eficaz... en buenas manos, claro está. La posición más efectiva de todas es la Drunken Master.









1 Este combo es muy efectivo y, desde luego, causa graves daños en sólo cinco golpes y es increíblemente fácil de ejecutar. Vale la pena dedicarle algún tiempo, ya que es muy difícil defenderse contra él.









2 Otro ataque de nivel bajo, pero muy útil durante el combate. Recuerda que este combo mantiene el ataque a una determinada altura, así que es bastante fácil defenderse contra él. De todos modos, resulta muy útil para sorprender y despistar al enemigo.









3 El ataque más potente de Lei y, por tanto, el mejor. No es demasiado difícil recordar todos los botones. Cuando lo domines, descubrirás que es prácticamente inbloqueable dado el alcance de los ataques.









4 El ataque menos efectivo de todos. Es bonito, pero resulta una pérdida de tiempo. Será mejor que te dediques a aprenderte alguno de los anteriores en su lugar.

«Después de 19 años desde el último torneo, Lei regresa como investigador del crimen internacional»

Tekken 3 ¡Trucos!

Una adolescente anda suelta...

Patada de angelito

Ling Xiaoyu

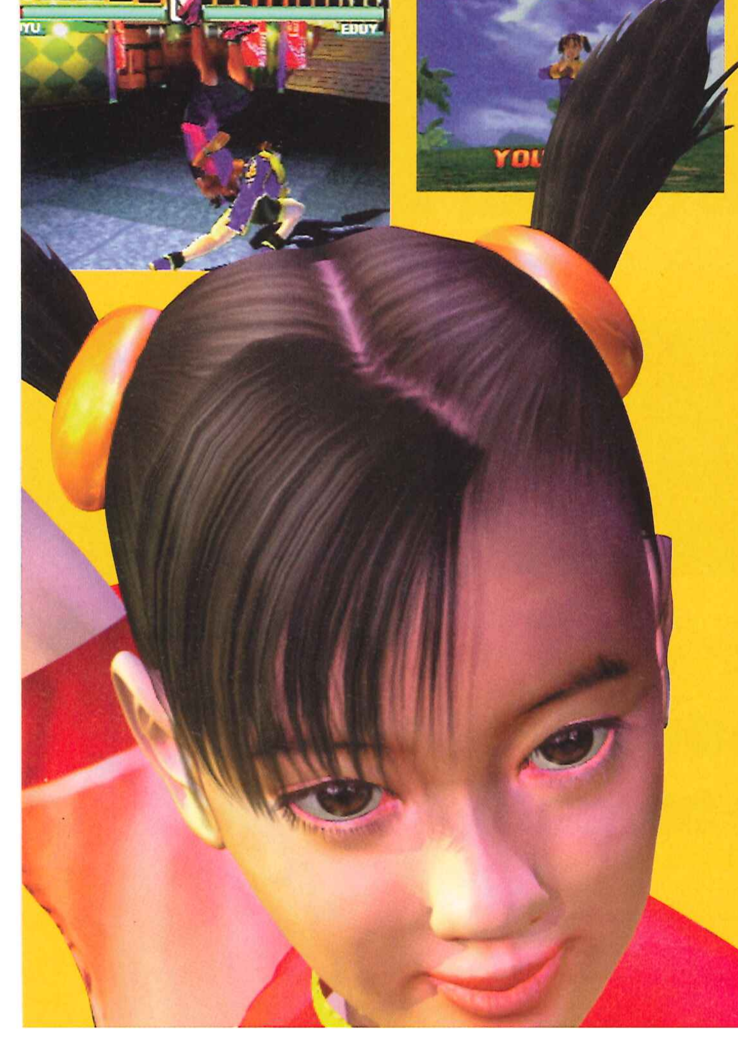
La mayoría de las niñas juegan con muñecas y otros juguetes, pero Ling es más dada a dejar a los demás personajes como muñecos de trapo. Es una estudiante prometedora... pero en una academia de patear cabezas...

La mayor pasión de Ling consiste en viajar por todo el mundo en busca de las atracciones de feria más grandes y mejores. Su maestro de artes marciales le ha hablado del poderoso Imperio Financiero de Mishima y de toda su fortuna, lo cual ha despertado mucho la imaginación de la niña.

Con la inquieta lógica de una adolescente en plena pubertad, Ling salta a bordo del Good Ship Mishima para pedir que le construyan su propio parque de atracciones. Después de vencer a la escolta personal de Heihachi, éste empieza a tomársela en serio y le ofrece un trato.

Si gana el Torneo del Puño de Hierro para él, le construirá un parque digno de Disneyland. Pero Ling no se da cuenta de que, si pierde, lo más probable es que pierda también la cabeza.

De todos modos, la ilusión por las lucecitas de colores y las atracciones escalofriantes es demasiado fuerte como para resistirse a la oferta.



Movimientos

● Puede que no sea más que una adolescente diminuta, pero sus patadas tienen un saque digno de una verdadera mula y es muy rápida propinándolas.



- Bayonet: Cuadrado, Triángulo
- Bayonet McTwist: Cuadrado, Abajo, Triángulo
- April Showers: Triángulo, Cuadrado
- Spinner-Lejos o Cerca: X + Círculo o Abajo, X + Círculo
- Cloud Kick: Derecha, X
- Cartwheel-Derecha: Derecha, X
- Cartwheel-Izquierda: Derecha, X + Círculo
- Phoenix Wings: Derecha, Derecha, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Raccoon Swing: Derecha, Derecha, X
- Step Kick: Derecha, Derecha, Círculo
- Fornt Layout: Derecha, Derecha, Círculo + X
- Belly Chop: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado
- Belly Chop-frontal: Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Cuadrado
- Butter The Bread: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Great Wall-Izquierda o Derecha: Izquierda, Cuadrado
- Hypnotist Stance: Izquierda, Cuadrado + Triángulo
- Raindance/Turn Around: Izquierda, X + Círculo
- Storming Flower: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado
- Knee Cracker: Abajo – Diagonal - Izquierda, X
- Nutcracker: Abajo – Diagonal - Izquierda, Círculo
- Back Palm-Detrás: Arriba, Cuadrado
- Back Palm-Adelante: Arriba (mantener), Cuadrado
- Ginger Snap: Arriba, Cuadrado + Triángulo, X + Círculo
- Cyanide: Arriba – Diagonal - Izquierda, Círculo
- Sunset Fan: Abajo, Cuadrado
- Flapping Wings: Abajo (mantener), Cuadrado
- Art of Phoenix: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Sunflower: (levantándose después de estar agachado), Triángulo
- Wake Up Call: (ascendente), Triángulo, Derecha (mantener)
- Skyscraper Kick: (ascendente), Círculo
- Lotus Twist: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo, Cuadrado
- Shady Lotus: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Quick Shady Lotus: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo, Abajo – Diagonal - Derecha (mantener)
- Fire Dancer: (agachado), X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Doble Map Sweep: (agachado), Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo, Círculo
- Low Back Turn: (agachado), Abajo – Diagonal - Izquierda, X + Círculo
- False Salute (burla): Cuadrado + X + Círculo
- Greetings (burla): Triángulo + Círculo + X
- High/Mid Parry: Cuadrado + Círculo
- Low Parry: Abajo – Diagonal - Izquierda, Cuadrado + Círculo
- HYP Spin Sticker: Triángulo
- HYP Thunder Strike: Cuadrado + Triángulo

Lanzamientos



● El lema de Ling es «cuanto más grandes son, más dura es la caída». Si bien teniendo en cuenta que ella es un renacua-jo, eso hace un total de ¡prácticamente el resto del mundo!

- Jade: Cuadrado + X
- Ruby: Triángulo + Círculo
- So Shoe Me: Derecha, Triángulo, Cuadrado
- Dislocator: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, Triángulo
- Back Layout: (de espaldas), Derecha, Derecha, X + Círculo
- Jump Reverse Clutch: (de espaldas), Derecha, Derecha, Cuadrado + X
- Crank Up: Cuadrado + X
- Arm Flip: Cuadrado + X
- Dump The Bucket: Cuadrado + X



• *Datos*

Nacionalidad: China

Estilo de lucha: Estilo de artes marciales Chinas basado en el Hakke Sho y el Hika Ken

Edad: 16

Altura: 157 cm

Peso: 42 kg

Grupo sanguíneo: A

Profesión: Es estudiante, pero también cuida de un panda

Afición: Viajar y visitar parques de atracciones del mundo entero

Gustos: Pato pequinés, takoyaki (pulpo al grill), siubao dulce (pequeñas alubias rojas azucaradas)

Aversiones: Los profesores de mates







Combos

● Es pequeña y bastante enclenque, pero lo peor que jamás podrías hacer es subestimar sus habilidades secretas. Con su extraordinaria velocidad, es perfecta para los combos y los suyos son de los mejores que hay en todo el juego.







1 Qué acto tan brutal viniendo de una niñita tan dulce. No es muy agradable si te toca recibir, pero es enormemente efectivo y gratificante si tú eres el que pega.

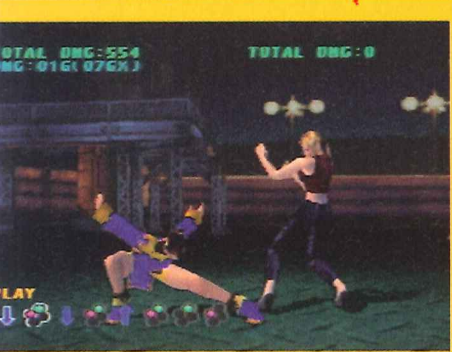








2 Éste tiene la gran virtud de atacar a casi todas las partes del cuerpo en una sucesión increíblemente rápida. Si estás jugando contra alguien que no sabe defenderse muy bien, utiliza esto, le harás papilla.









3 Ejecutar este combo es demasiado complicado, no vale la pena. Líate a puñetazo limpio y te irá mucho mejor.









4 Corto pero dulce, muy dulce. Haría falta un verdadero maestro para defenderse contra esto. Y ese giro con patadita incluída es una verdadera monada.

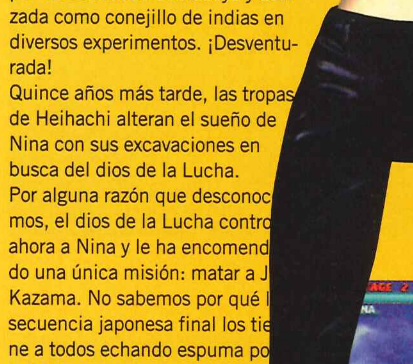
«Si Ling gana el Torneo del Puño de Hierro, Heihachi ha prometido construirle un Disneyland para ella solita»

Tekken 3 ¡Trucos!

Nina Williams - Le encanta acentuar sus formas

La asesina silenciosa

Nina Williams



En la saga *Tekken,* las órdenes de Nina habían sido asesinar a Kazuya Mishima en el último torneo. Pero una disputa con su hermana Anna le impidió cumplirlas. La pobre chica fue capturada por los secuaces de Kazuya y utilizada como conejillo de indias en diversos experimentos. ¡Desventurada!

Quince años más tarde, las tropas de Heihachi alteran el sueño de Nina con sus excavaciones en busca del dios de la Lucha.

Por alguna razón que desconoc mos, el dios de la Lucha contro ahora a Nina y le ha encomend do una única misión: matar a J Kazama. No sabemos por qué l secuencia japonesa final los tie ne a todos echando espuma po la boca...

Si logras llegar hasta el final, te anunciamos que está totalmen limpio y desinfectado.



Nina es una fornida moza que arrasa allá donde va. Sólo hace falta verla...

Movimientos

● Te anunciamos la llegada de un fenómeno. Nina es rápida y los principiantes no tendrán problemas en acostumbrarse a ella. Sus movimientos son casi idénticos a los de Anna, pero con unas ligeras variaciones y mayor fuerza.

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Uppercut-Punch: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, Triángulo
- Bermuda Triangle: Cuadrado, Triángulo, Círculo
- Jail Crusher: Cuadrado, Triángulo, Abajo, X, Círculo
- Jail Crusher-Uppercut: Cuadrado, Triángulo, Abajo, X, Triángulo
- Biting Snake: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Doble Explosion 1: Cuadrado, Triángulo, Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Doble Explosion 2: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Cuadrado + Triángulo
- PK Combo: Triángulo, X
- PDK Uppercut Combo: Triángulo, Abajo, X, Triángulo
- PDK Roundhouse Combo: Triángulo, Abajo, X, Círculo
- Cross Roundhouse: Triángulo, Círculo
- Spike Combo-Uppercut: X, X, Triángulo
- Spike Combo-Right HK: X, X, Triángulo
- Spike Combo-Right LK: X, X, Abajo, Círculo
- Izquierda-Derecha: X, Círculo
- Blonde Attack-Uppercut: Círculo, X, Triángulo
- Blonde Attack-Derecha HK: Círculo, X, Círculo
- Blonde Attack-DerechaLK: Círculo, X, Abajo, Círculo
- Power Blonde Bomb: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Bad Habit: Adelante, Adelante, Abajo, Adelante hacia abajo, Abajo, X
- Forward Flip Kick: Adelante, Adelante, Abajo, Adelante hacia abajo, Adelante, Círculo
- Assassim Dagger: Adelante, Adelante, Triángulo
- Creeping Snake: Adelante hacia abajo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Creeping Snake-Upper: Adelante hacia abajo, X, Triángulo, Abajo, X, Triángulo
- Creeping Snake-Left High Kick: Adelante hacia abajo, X, Triángulo, X
- Creeping Snake-Left Low Kick: Adelante hacia abajo, X, Triángulo, Abajo, X
- Creeping Snake-Right High Kick: Adelante hacia abajo, X, Triángulo, Círculo
- Assault Bomb: Adelante hacia abajo, X, Cuadrado, Triángulo, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Flash Kick-Left Low Kick: Adelante hacia abajo, X, X, X, X
- Flash Kick-Right High Kick: Adelante hacia abajo, X, X, X, Círculo
- Doble Slap: Atrás, Triángulo, Triángulo



▲ Ahora controlada por el dios de la Lucha, Nina actúa como un robot con la orden de eliminar a Jin Kazama. Sus dragón punches son preciosos...

Lanzamientos

● Nina tiene muy buenos lanzamientos. El Swinging Toss da muy buenos resultados cuando aterriza en la cabeza del adversario.

- Lifting Toss: Triángulo + Círculo
- Neck Throw: Arriba + Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Embracing Elbow: Abajo + Adelante, Abajo + Adelante, Cuadrado
- Triple Break: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Rolling Lock: Cuadrado + X, Triángulo + Círculo
- Swinging Toss: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Falling Elbow: Triángulo + Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Arm Lock: Triángulo, Cuadrado, X
- Palm Grab: Abajo + Adelante hacia abajo + Adelante + Cuadrado + Triángulo
- Arm Bar: X, Círculo, X, Cuadrado + Triángulo
- Standing Reverse Armlock: Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado
- Rear Geletech: X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Falling Reverse Armlock: Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Doble Attack: Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Triángulo
- Neck Crusher: Cuadrado, X + Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado + Triángulo



• *Datos*

Nacionalidad: Irlanda
Estilo de lucha: Artes marciales asesinas basadas en Bone y Aikido
Edad: 22
Altura: 161 cm
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Asesina de Jin Kazama (posiblemente bajo el control de Ogre)
Afición: Repasar recuerdos
Gustos: No recuerda (quizá el té con leche)
Aversiones: No recuerda






Combos

● Nina tiene la ventaja (igual que Anna) de tener unas piernas largas con las que pueden lanzar golpes mortales a la cabeza. Sus lanzamientos son elegantes, casi como pasos de ballet, y los combos muy difíciles de aprender aunque vale la pena dominarlos.









1 ¡El 100 perfecto! Como casi todos los ataques de Nina, éste es muy difícil de evitar por la rapidez de la chica. Si estás demasiado cerca cuando lance uno de éstos, olvídate de este *round*. Más vale que vayas pensando en el próximo.









2 Éste también es muy poderoso, pero puede fallarte si te concentras demasiado en la cabeza, con lo que la defensa es muy fácil. Ve a por el próximo combo.









3 Éste compensa las limitaciones del segundo lanzando golpes a la cabeza, la entrepierna y las espinillas por igual. Su defensa es muy difícil. Además es muy bonito cuando la chica se lanza al vuelo.



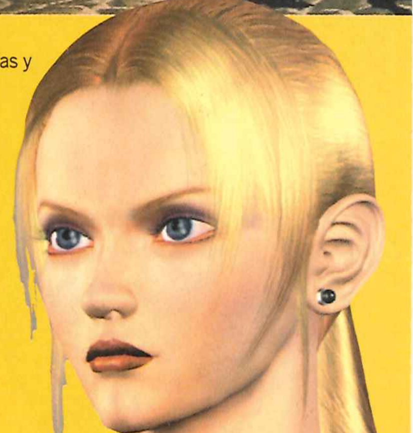






4 En un combo corto, pero si logras conectarlo hace mucha pupa. Olvídate de las patas y asegúrate de que puedes evitar la bola de fuego.

«Quince años más tarde, las tropas de Heihachi alteran el sueño de Nina con sus excavaciones en busca del dios de la Lucha»



Tekken 3 ¡Trucos!

El chico de la gomina

Artista marcial de sangre caliente

Paul Phoenix

Nos gustaría saber cómo lo hace para que su pelo quede tieso mientras destroza a sus rivales o monta en esa motocicleta



▲ Paul ha estado entrenándose cada día desde el último torneo. Es un obseso del trabajo.



▲ Su mejor arma es su poderoso puñetazo capaz de derribar a sus oponentes.

Aunque debería envejecer con elegancia, a sus 46 años Paul Phoenix sigue engominándose el pelo y gritando como un loco desde un helicóptero enorme. También sigue siendo un buen luchador. En *Tekken 2* se le pasó por alto para el torneo, en el que habría obtenido una merecida victoria. Pero desde entonces se ha estado entrenando y ahora se halla en un estado de forma inmejorable.

Gracias a su dedicación, se ha ganado el respeto de luchadores de todo el globo (si bien no puede decirse que respeten su vestuario de la misma manera).

Por suerte, Paul está disponible desde el inicio del juego. Es un luchador tan bueno que sería una lástima tener que trabajar mucho para conseguirlo. También fue una estrella en *Tekken* desde el principio. Sin duda alguna, su popularidad entre los jugadores le ha valido su permanencia en el juego durante las tres entregas.



▲ Si tu padre hiciera algo así, te avergonzarías.



▲ No está nada mal para tener 46 años ¿no crees?

Movimientos

● Su nombre contradice sus excelentes habilidades como luchador. Si bien no es el mejor personaje del juego, es siempre uno de los favoritos al que vuelves a recurrir una y otra vez. A por ellos…

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- PDK Combo: Cuadrado, Círculo
- PK Combo: Triángulo, X
- Reverse PK Combo: Triángulo, Abajo, X
- Shoulder Ram: Adelante, Cuadrado + Círculo
- Quick PK Combo: Adelante, Triángulo, X
- God Hand: Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Flash Elbow: Adelante, Adelante, Triángulo
- Doble Hop Kick-High: Adelante, Adelante, X, Círculo, Círculo
- Rolling Kick: Adelante, Adelante, Círculo
- Hammer Punch: Abajo, Cuadrado
- Hammer-Deathfist: Abajo, Cuadrado, Triángulo
- Hammer-Falling Leaf: Abajo, Cuadrado, Círculo, Triángulo
- Down Strike: Abajo, Triángulo
- Falling Leaf: Abajo, Círculo, Triángulo
- Shredder: Arriba + Adelante, X, Círculo
- Thruster: Abajo, Abajo + Adelante, Adelante, Cuadrado
- Deathfist: Abajo, Abajo + Adelante, Adelante, Triángulo
- Sway: Abajo, Abajo + Atrás, Atrás, Neutral
- Sway-God Hammer: Abajo, Abajo + Atrás, Atrás, Neutral, Cuadrado
- Sway-Power Fist: Abajo, Abajo + Atrás, Atrás, Neutral, Triángulo
- Jaw Breaker: (Agachado) Abajo + Adelante, Triángulo
- Gut Buster: (Agachado) Abajo + Adelante, Triángulo, Cuadrado
- Stone Breaker: (Agachado) Abajo + Adelante, Triángulo, Triángulo
- Whiff Somersault: Arriba, X + Círculo + Triángulo
- Burning Fist: Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Sway-Phoenix Rush: Abajo, Atrás + Abajo, Atrás, (sin dirección sobre el Pad)*, Triángulo, Triángulo, Cuadrado
- Sway-Stone Break Rush: Abajo, Atrás + Abajo, Atrás, * Triángulo, Triángulo, Triángulo

▲ Tiene una buena variedad de lanzamientos. Echa un vistazo a la izquierda.



Lanzamientos

● Es una lástima que no haya ningún movimiento en el que intervenga su pelo, pero los lanzamientos de Paul son bastante impresionantes. Prueba el Face Smash.

- Shoulder Flip: Cuadrado + X
- Arm Bar Rollover: Triángulo + Círculo
- Foot Launch: Atrás, Triángulo + X
- Death Push Away: Adelante, mantener Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Face Smash: Abajo + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Phoenix Screw/Trip Push/Rev Neck Throw: X + Cuadrado o Triángulo + Círculo
- Ultimate Tackle: Abajo + Atrás, Cuadrado + Triángulo



• *Datos*

Nacionalidad: Estadounidense

Estilo de lucha: Un estilo de artes marciales híbrido basado en el antiguo Judo

Edad: 46

Altura: 187 cm

Peso: 81 kg

Grupo sanguíneo: O

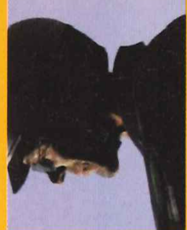
Profesión: Ninguna. Aún se entrena para convertirse en el número uno del mundo

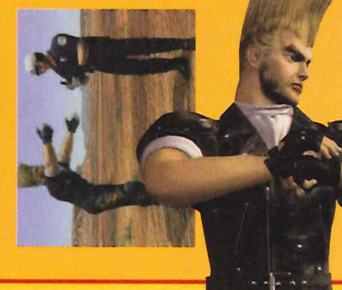
Afición: Las motocicletas

Gustos: La pizza, el olor a gasolina

Aversiones: Las autopistas japonesas (quedó atrapado en un enorme atasco durante el último torneo)







Combos

● Lleva una cazadora de piel y va en motocicleta pero no queremos sacar conclusiones precipitadas sobre el carácter de Paul. Tiene un combo capaz de conseguir un 100% de daño. Así que es mejor no bromear…

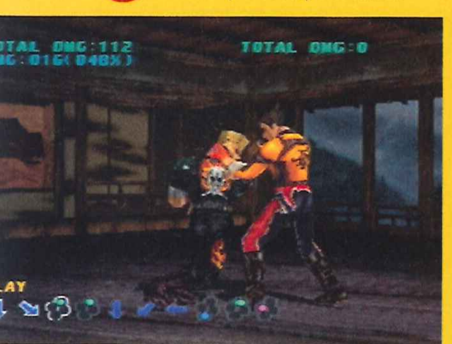








1 Uno fácil para empezar. Mientras tengas un controlador que te permita hacer círculos en tu Pad será bastante simple. Parece que ese tipo es hábil.









2 Éste es otro de los que dependen del tipo de Pad que utilices. Con un Pad estándar de Sony estos movimientos son bastante complicados de ejecutar. Con una energía de tan sólo el 52% te irá mejor si usas algunos de sus lanzamientos más malvados.









3 En comparación con los demás, éste es pan comido. Sólo tienes que pulsar diez veces el botón para mantener vivo el ataque. Con una energía del 95% deberías destrozar a cualquier rival. Muy práctico.









4 Por lo que se refiere a sus movimientos, es el padre de todos. Puede lanzar golpes en cualquier tipo de ataque, por lo que para enfrentarte a Paul necesitarás a un luchador bueno de verdad. Acuérdate de éste si quieres ganar siempre. Paul es tan bueno en todas las facetas que este combo 10 puede aplastar algunos cráneos.

«En Tekken 2 se le pasó por alto para el torneo, en el que habría obtenido una merecida victoria. Pero desde entonces, se ha estado entrenando y ahora se halla en un estado de forma inmejorable»

Tekken 3 ¡Trucos!

Todo de metal

Una máquina de matar trastornada

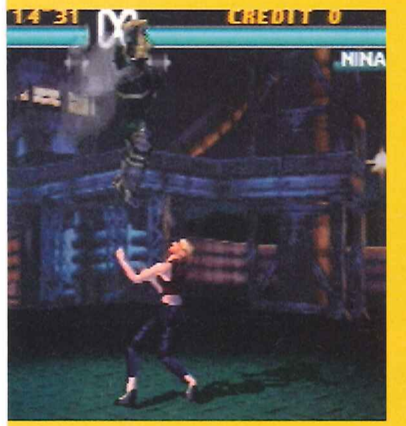
Gun Jack

Uno de los viejos favoritos del Tekken original que regresa a la serie. Ahora trae un par de nuevos trucos para que los aprendas...

El viejo Jack fue destruido en la secuencia final de *Tekken 2* por un arma láser de un satélite. ¡Pues vaya forma de matar algo! Jack ha vuelto dispuesto a devolver el favor.

Jane, una física, presenció la destrucción de Jack cuando era una niña y el suceso la dejó traumatizada hasta tal punto que su ambición en la vida desde entonces ha sido la reconstrucción de Jack.





Por desgracia para Jane, la personalidad de Jack le estaba causando problemas, así que saqueó el ordenador de Mishima robando un programa secreto llamado Project Gun Jack. Todo muy extraño.

De todas formas, Gun Jack es el fruto de su trabajo. ¡Y qué apuesto parece! Es fuerte, pero no rápido. Es digno de expertos y estrategas.



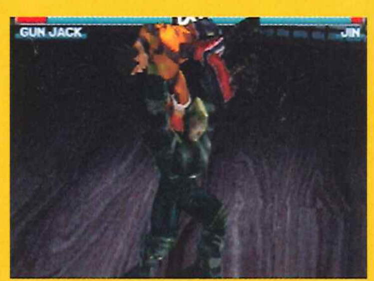


▲Gun Jack le enseña a King de qué va la historia. King es uno de los rivales más fáciles de derrotar porque es casi tan lento como Gun Jack.

Movimientos

● A continuación describimos los movimientos básicos de Jack. Tiene más fuerza que velocidad y si otro personaje más rápido le pilla con la guardia baja lo pasarás bastante mal. Es un personaje para expertos capaces de encontrar un equilibrio.

- Jack Hammer: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Jab-Elbow-Hammer: Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Overhead Smash: Cuadrado + Triángulo
- Doble Hammer: Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- High-Low Cross Cut Saw: Derecha (mantener), Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Cross Cut Saw Blast: Derecha (mantener), Cuadrado + Triángulo, Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo
- Sliding Attack: Derecha (mantener), Círculo + X
- Doble Axe: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Sit: Abajo, Círculo + X
- Sit Punches Left: Círculo + X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Sit Punches Right: Círculo + X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado





- Sit-Pancake Press: Abajo, Círculo + X, Círculo + X
- Sit Punches Left: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Sit Punches Right: Triángulo, Cuadrado, Triángulo Cuadrado
- Whiff Body Press: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado + X
- Thunder Slap: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo + X
- Rushing Uppercut-Left: Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo
- Rushing Uppercut-Right: Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Debugger: Izquierda, Abajo – Diagonal - Izquierda, Abajo, Abajo - Diagonal - Derecha (mantener), Cuadrado

Lanzamientos

● Los lanzamientos son, posiblemente, la especialidad de Jack. Su poder radica en que puede ejecutar lanzamientos mucho más devastadores que los de cualquier otro personaje.

- Body Slam: Cuadrado + X
- Lift Slam: Triángulo + Círculo
- Pyramid Driver: Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Derecha, Cuadrado
- Ground Zero: Arriba – Diagonal - Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Megatron Hit: Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Triángulo
- Backbreaker: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, Triángulo
- Volcano: Abajo – Diagonal - Derecha, Triángulo + Círculo
- Volcano Blaster: Abajo – Diagonal - Derecha, Abajo – Diagonal -Derecha, Triángulo + Círculo
- Body Smash: Abajo – Diagonal - Izquierda, Triángulo + X
- Choke Slam: Derecha, Derecha, Triángulo + X

INFORMACIÓN

• *Datos: Gun Jack*
Nacionalidad: Desconocida
Estilo de lucha: Tiene poderosas armas (defectuosas) instaladas en ambos brazos
Edad: 7
Altura: 220 cm
Peso: 170 kg
Grupo sanguíneo: Plutonio
Profesión: Desconocida
Afición: Prácticas con armas
Gustos: Autoanálisis
Aversiones: Fábricas de desperdicios

• *Datos: Kuma*
Nacionalidad: Desconocida
Estilo de lucha: Lucha animal de nivel avanzado
Edad: 18-20 años, si fuera humano
Altura: 280 cm
Peso: 210 kg
Grupo sanguíneo: Desconocido
Profesión: Guardaespaldas de Heihachi y Xiaoyu
Afición: Entrenar, cocinar salmón
Gustos: Ver televisión, Heihachi Mishina, los panda
Aversiones: Los televisores de 14 pulgadas en blanco y negro (porque a un oso le cuesta mucho ver la televisión en uno de esos)

Oso loco

Kuma

Kuma es uno de los personajes ocultos más interesantes y tiene casi los mismos movimientos que Gun Jack. Es igual de lento pero es al menos tan fuerte como el ciborg. Además luce una corbata roja

Kuma está desesperadamente enamorado del panda de Xiaoyu. Si ves la secuencia final, entenderás lo que queremos decir.

Esta bestia enamorada es el hijo del Kuma anterior, el que murió mientras viajaba con Heihachi al final de *Tekken 2*.

Mientras miraba la televisión (algo que hacen todos los osos, por si no lo sabías) vio al enemigo de Heihachi, Paul Phoenix, lo que le causó una especie de *shock*. En ese momento, jura vengarse y lo hace inscribiéndose en el torneo. Se carga a Paul y le arranca la cabeza para chutarla como si fuera un balón.

Cualquiera que esté familiarizado con Gun Jack, podrá reconocer la mayor parte de los movimientos. Aquí se sustituye la agilidad o velocidad por la fuerza bruta. Para hacer frente a este pesado y enorme oso hará falta tener un buen *timing*.



▲ Oye como ruge. Kuma celebra su victoria saltando sobre sus grandes pies.



►¡Prueba eso! Kuma le enseña a Paul lo canoso que puede ser un oso a base de cabezazos. ¡Toma eso!

Movimientos

● Normalmente, a los osos no se les conoce por su participación en torneos de artes marciales. Así que no esperes ver golpes ni movimientos del otro mundo. En muchos casos, parece que se trate de lucha libre.

- Bear Hammer: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Jab-Elbow-Hammer: Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Overhead Smash: Cuadrado + Triángulo
- Doble Hammer: Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Sit: X + Círculo
- Sit Punches Left: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Sit Punches Right: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- G-Clef Cannon: Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Demon Uppercut: Derecha, Derecha, Triángulo
- Doble Claw: Derecha (mantener), Cuadrado + Triángulo
- Leaping Side Kicks: Izquierda, Izquierda, Izquierda, X
- Rushing Uppercut-Left: Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Salmon Hunter: Izquierda, Derecha, Triángulo + X
- Grizzly Claw: Izquierda, Abajo – Diagonal - Izquierda, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha (mantener), Triángulo
- Pancake Press: Arriba – Diagonal - Derecha, Círculo + X
- Killing Uppercut: (levantándose después de estar agachado), Cuadrado
- Uppercut-Grizzly Claw: (levantándose después de estar agachado), Cuadrado, Triángulo
- Fish Filet: Arriba (mantener), Cuadrado (x3)

Lanzamientos

● Kuma y Panda aportan un nuevo significado a lo que conocemos por «el abrazo del oso». Los lanzamientos pueden arrancar grandes pedazos de la energía de tus rivales.

- Bear Bite: Cuadrado + X
- Bear Hug: Triángulo + Círculo
- Stonehead: Derecha, Derecha, Cuadrado + Círculo
- Circus Drill: Derecha, Abajo – Diagonal - Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Choke Slam: Cuadrado + X
- Bear Slam: Cuadrado + X

Personaje alternativo Panda

● Una mascota en la vieja escuela de Ling. Cuando Ling cambió de universidad (a la Mishima Industrial Technical College, en Japón) para competir en el torneo, le pidió a Heihachi si podía llevarse al panda con ella. Exactamente igual que Kuma, pero en blanco y negro y de sexo femenino.





Tekken 3 ¡Trucos!

Chicos nuevos en el barrio

Luchadora errante

Julia Chang

Abandonada de pequeña, fue acogida por Michelle quien la crió y desapareció posteriormente. El objetivo de Julia es encontrar a su madre adoptiva y resolver el misterio

Cuando era un bebé fue abandonada entre las ruinas de un poblado indio americano y fue hallada por Michelle (de *Tekken 2*) quien la crió. Al cumplir los 18 años, llegaron noticias a su tribu de que el dios de la Lucha había aparecido.

Michelle sospechaba que Heihachi tenía algo que ver con la aparición de Ogre y se propuso descubrir qué estaba ocurriendo. Pero desapareció y ahora es Julia la que tiene que averiguar qué le ocurrió a su madre.

Puedes encontrar a Julia al completar el juego en el modo Arcade con dos personajes distintos. A pesar de que se trata de un personaje nuevo, Julia tiene un estilo de lucha similar al de Michelle aunque no tan efectivo.



▲ **Julia demuestra a Paul que no es fácil vencerla. Parece que se sintió ofendida al ver su torso desnudo y decidió darle unos cuantos puntapiés.**









Movimientos

● Aunque el estilo de lucha de Julia es bastante parecido al de Michelle en Tekken 2, si quieres que te dé el mejor rendimiento posible, necesitarás un poco más de perseverancia.

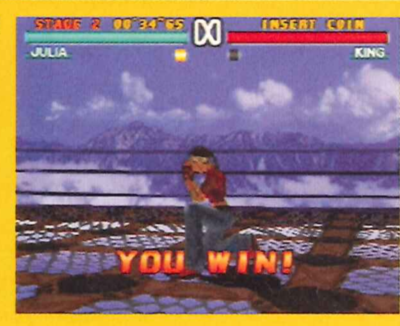
- G-Clef Cannon: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Rush-Bow Leg Kicks: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X
- Machine Gun Cannon: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado
- Machine Gun-Low: Cuadrado, Triángulo, X
- Machine Gun-High: Cuadrado, Triángulo, Círculo
- Spin Behind: Triángulo, Atrás
- Twin Arrow: Cuadrado + Triángulo
- Axe Bowleg Kicks: Cuadrado + Círculo/Abajo + Adelante, Cuadrado, Círculo, X
- Mid Ultimate Cannon: Abajo, Triángulo, X, Cuadrado
- Spin Sideways: X + Círculo
- Spin-Roundhouse: X + Círculo, Círculo
- High Kick-Razor's Edge: Círculo, Círculo, Cuadrado
- Triple Spinning Kick: Círculo, Círculo, Círculo
- Doble Spin-Low Kick: Círculo, Círculo, Abajo, Círculo
- Flash Uppercut: Adelante, Cuadrado
- Palm Explosion: Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Flash Elbow: Adelante, Adelante, Cuadrado
- Flash Elbow-Skyscraper Kick: Adelante, Adelante, Cuadrado, Círculo
- Heaven Cannon (Imposible bloquear): Adelante, Cuadrado + Círculo
- Foot Stomp: Arriba + Adelante, X + Círculo
- Thunder Palm: Abajo, Abajo (mantener) + Adelante, Cuadrado
- Lightning Bolt: Abajo, Abajo (mantener) + Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Front Snap Kick: Abajo + Adelante, X
- Axe Cannon: Abajo + Adelante, Cuadrado, Cuadrado
- Overhead Chop, Back Sweep, Fankick: Abajo + Adelante, Cuadrado, Círculo, X
- Low Razor: Abajo, Círculo
- Razor's Edge: Abajo, Círculo, Cuadrado
- Sweep-Headkick: Abajo, Círculo, Círculo
- Sweep-Low Kick: Abajo, Círculo, Abajo, Círculo
- Mini G-Clef Cannon: Abajo + Adelante, Triángulo, Cuadrado
- Body Elbow: (Agachado) Abajo + Adelante, Triángulo



Lanzamientos

● Puede que no sea un personaje fácil de jugar, pero es bastante hábil.

- Death Valley Bomb: Cuadrado + X
- Knee Suplex: Triángulo + Círculo
- Waist Suplex: Abajo, Abajo + Atrás, Cuadrado + X
- Arm Lock: Abajo + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Mad Axes: Abajo, Abajo + Atrás, Atrás, Adelante, Triángulo
- Running Bulldog: Cuadrado + X, Triángulo + Círculo





• Datos: Julia Chang

Nacionalidad: Estadounidense
Estilo de lucha: Diversas artes marciales chinas
Edad: 18
Altura: 168 cm
Peso: 54 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Estudiante de arqueología
Afición: Caza
Gustos: Búfalo
Aversiones: El imperio financiero de Mishima

• Gon

...gar con este ...ciado personaje ...ntil japonés es ...uando las cosas se ponen duras. Utiliza el movimiento Dino Fart y te reirás de este pequeño dino





El T-Rex más pequeño del mundo

Gon



Puede que sea pequeño y que tenga los brazos cortos y los pies grandes, pero Gon es un personaje muy divertido. No es un adversario peligroso, así que nos cae bien



Esto es algo que se sale de la norma en un juego de la serie *Tekken*. Gon es un personaje con licencia de un cómic japonés, obra de un famoso artista de dibujos animados. El cómic fue creado en 1992 y a pesar de que no contiene nada de texto, las emocionantes aventuras de Gon han conseguido vender millones de ejemplares en todo el mundo.

En realidad no tiene una historia o un pasado como los otros personajes del juego, así que hay muy poco que contar sobre él. Se trata tan sólo de una figura cómica a modo de *bonus*. Puedes derrotarle en el modo Tekken Ball Mode. No creemos que llegues a elegirlo si quieres tener una experiencia satisfactoria con *Tekken 3*, ya que apenas tiene golpes y sus habilidades son más bien escasas. Lo que sí es cierto es que aporta otro nivel de intriga a la leyenda *Tekken*.

¿Aparecerá en *Tekken 4* con una historia propia? El tiempo lo dirá...









Movimientos

● Gon es un personaje novedoso: no es humano, por lo que su estilo de lucha es muy poco usual. Sus pequeños brazos limitan sus golpes y movimientos.

- Advancing Punches: Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Head Butt: X + Círculo
- Tail Spin: Círculo (hasta un total de cinco veces)
- Gon Copter: Adelante, Triángulo + X
- Doble Low Tail: Adelante, X, X
- Mini Exploder: Adelante, o mantener Adelante, X + Círculo
- Rolling Saw Mini Pounce: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Rolling Saw Blade: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Somersault Head Butt: Adelante, Adelante, X + Círculo
- Roger Punch: Atrás, Cuadrado
- Bedtime: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Tail Smack: Abajo, Círculo
- Fire Gonfist: Arriba + Atrás/Arriba/Arriba + Adelante, Cuadrado
- Macho Savage: Arriba + Atrás/Arriba/Arriba + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Belly Flop: Mantener Arriba + Atrás/Arriba (mantener)/Arriba + Adelante, Cuadrado
- Leaping Gon Copter: Mantener Arriba + Atrás/Arriba (mantener)/Arriba (mantener) + Adelante, X + Círculo
- Mini Hop Kick: Arriba + Adelante, X/Círculo
- Leap Frenzy: Arriba + Atrás/Arriba/Arriba + Adelante, X + Círculo
- Butt Flop: Arriba (mantener) + Atrás/Arriba (mantener)/Arriba (mantener) + Adelante
- Rollback Roo Kick: (agachando) Abajo + Atrás, X + Círculo
- Low Shin Charge: (agachando) Abajo + Adelante, X + Círculo
- Guard Break: Abajo + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Dino Breath: Cuadrado + Triángulo
- Dino Charge: Cuadrado + Triángulo, Cuadrado
- Dino Fart: Atrás, Círculo
- Super Dino Jammy: Cuadrado + Círculo
- Whiff Flakensteiner: Abajo + Adelante, X + Círculo



Tekken 3 ¡Trucos!

Antiguo dios extraterrestre del combate

Dios de la Lucha

Ogre



El gran malvado de Tekken 3 viene en dos formas distintas. Ambas pueden ocasionarte serias pesadillas. Para muestra un botón...

Ogre, el dios de la Lucha, es un personaje que aparece en las leyendas de los indios americanos. Según esas leyendas, era un arma de guerra que los extraterrestres abandonaron en la Tierra en tiempos antiguos. Se supone que Ogre es un personaje muy complejo e inteligente que lo sabe todo sobre lo artificial y lo vivo, y capaz de asimilar cualquier cosa en sí mismo mientras explora la Tierra, en busca de almas fuertes que puedan formar la suya.

Ogre es un luchador formidable que aterroriza a sus adversarios, pero no es hasta que le ves en su verdadera forma cuando te das cuenta de su mortífero potencial.



Es enorme y de una fortaleza increíble. Llegarás a él tras completar el modo Arcade con ocho personajes distintos. Ogre no ha aparecido en *Tekken* con anterioridad, pero es sin lugar a dudas una extraordinaria y muy interesante aparición.

Movimientos

● Estos movimientos valen para ambas encarnaciones de Ogre.

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Cross-Backhand: Triángulo, Triángulo
- Demon Scissors: Círculo, X
- Power Punch: Adelante, Triángulo
- Right Splits Kick: Adelante, Círculo
- Shoulder Ram: Adelante, Cuadrado + Círculo
- Hammer Fist: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Left Splits Kick: Adelante, Adelante, X
- Bazooka Kick: Adelante, Adelante, Círculo
- Hammer Heel: Adelante, Adelante, Neutral, Círculo
- Exploder: Adelante, Adelante, X + Círculo
- Dragon Dive: Adelante, Adelante, Neutral, X + Círculo
- Slash Kick: Adelante, Adelante, Adelante, X
- Shin Kick-Head Kick: Abajo, Círculo, Neutral, Círculo
- Doble Elbow: Abajo + Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Doble Kick: Atrás, Abajo + Atrás, Círculo
- Hunting Hawk: Arriba + Adelante, X, Círculo, X
- Windmill Kick: Arriba + Atrás, X
- Windmill-Tooth Fairy: Arriba + Atrás, X, Triángulo
- Groin Punch: (agachado) Adelante, Cuadrado
- Power Slap: (agachado) Adelante, Triángulo
- Low Backahand Sweep: (agachado) Abajo + Adelante, Triángulo
- Snake Creeper: (agachado) X, X, X
- Snake Dimension: (agachado) X, X, Abajo, X
- Deadly Slice: Atrás, Triángulo
- God Reverse: Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Deadly Slash: Adelante, Adelante, Neutral, Triángulo



▲ Puede que sea un luchador impresionante, pero tiene un gusto más que sospechoso en cuanto a ropa se refiere. Pero pertenece a una antigua raza alienígena, así que no puedes olvidar que por eso tiene un sentido de la moda algo caduco.

Lanzamientos

● No tiene muchos lanzamientos. Pero con los que hay aquí, basta.

- Body Slam: X + Cuadrado
- Bear Hug: Triángulo + Círculo
- Waning Moon: Abajo + Adelante, Abajo + Adelante, Triángulo + Círculo
- Choke Slam/Power Wringer/Swing Swung: X + Cuadrado o Triángulo + Círculo

Personaje alternativo True Ogre

● La encarnación final del dios de la Lucha. Su lista de movimientos es casi idéntica a la de Ogre, con los siguientes extras.

- Hall Flame: Cuadrado + Triángulo
- Evil Wheel: Arriba, X + Círculo
- Buffalo Horn: Abajo + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Low Tail Spinner: Abajo, X + Círculo
- Mid Tail Spinner: Abajo + Adelante, X + Círculo
- Doble Mid Tail Spinner: Abajo + Adelante, X + Círculo, X + Círculo
- Deadly Revenge: (agachado) Abajo + Adelante
- Blazing Inferno: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Owl's Hunt: (haz el muerto) X + Círculo







• Datos: Ogre
Nacionalidad: Ninguna
Estilo de lucha: Desconocido. La leyenda dice que es capaz de absorber las almas
Edad: Desconocida, quizá ninguna
Altura: Desconocida, informaciones contradictorias
Peso: Desconocido, informaciones contradictorias
Grupo sanguíneo: Desconocido
Profesión: Ninguna
Afición: Ninguna
Gustos: Ninguno
Aversiones: Ninguna

● Datos: Heihachi Mishima
Nacionalidad: Japonesa (a pesar de que el gobierno japonés lo desmienta)
Estilo de lucha: Karate al estilo Mishima
Edad: 73
Altura: 179 cm
Peso: 80 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Jefe de Mishima Corporation
Afición: Meditación
Gustos: Gobernar el mundo
Aversiones: Ninguna

El rey del puño de hierro

Heihachi

No se parece a algún que otro Director General que hayas visto por ahí, pero entre sus planes está el de hacerse con el control del mundo. ¿Es poco ambicioso, eh?



Tras arruinar a su propio hijo en combate para poder recuperar el control de la megacorporación Mishima, Heihachi se impuso como tarea el dominio del mundo. Su inteligente primer paso fue enviar sus tropas, las Fuerzas Tekken, por el planeta para acabar con las guerras y conseguir una nueva paz mundial para poder ganarse el apoyo de los principales líderes del planeta.

Durante una de esas operaciones, Ogre tropieza con las tropas y las destroza. Al darse cuenta de que ese monstruo es el dios de la Lucha, Heihachi intenta capturarle para poder utilizar su poder y alcanzar el control del mundo. Heihachi decide celebrar el tercer torneo *Tekken* para atraer a Ogre y destruir a su hijo, Jin. Así mataría dos pájaros de un tiro.



Puedes acceder a Heihachi tras completar el modo Arcade con siete personajes distintos. Ahora Heihachi tiene 73 años y los desarrolladores le han hecho un poco lento para que se note. Pero lo que no tiene de vitalidad juvenil lo supera con experiencia. Aún es una fuerza a la que no debes descartar.

Movimientos

● No es el mejor personaje en cuanto a sus habilidades como luchador se refiere, pero Heihachi sigue siendo uno de los más entretenidos e interesantes personajes de la saga *Tekken.*

- Chi Palm: Cuadrado + Triángulo
- Hammer Punch: Abajo, Cuadrado
- Demon's Boar: Atrás, Triángulo
- Shining Fists: Cuadrado, Cuadrado + Triángulo
- Two Punches, Backfist: Cuadrado, Triángulo, Triángulo
- Demon Lair: Adelante, Cuadrado, Atrás, Triángulo, Círculo
- Thunder Godfist: Adelante, Neutral, Abajo, Abajo + Adelante, Cuadrado
- Twin Pistons: Abajo + Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Deathfist: Abajo, Abajo + Adelante, Adelante, Triángulo
- Demon Tile Splitter (imparable): Abajo, Cuadrado + Círculo
- Demon Godfist: Adelante, Adelante, Triángulo
- Thunder Godfist: Adelante, Neutral, Abajo, Abajo + Adelante, Cuadrado
- Wind Godfist: Adelante, Neutral, Abajo, Abajo + Adelante, Triángulo
- Slice Kick: Adelante, Neutral, Abajo, Abajo + Adelante, X, Neutral
- Low Slice Kick: Adelante, Neutral, Abajo, mantener Abajo + Adelante, X
- Left Axe Kick: Adelante, Adelante, X
- Sky Foot Slice: Adelante, Adelante, Adelante, X
- Screw Blade Leg Attack: Arriba + Adelante, X, Círculo
- Corpse Splitter: Mantener Arriba + Adelante, Triángulo + Círculo
- Rising Sun: Arriba + Adelante, Círculo, Círculo
- Right Axe Kick: Adelante, Círculo
- High-Low Jumping Spin Kicks: Mantener Arriba + Adelante, Círculo, Círculo
- Demon Scissors: Círculo + X
- Demon Stomp (con el adversario en el suelo): Abajo, Círculo
- Shadow Foot Sidestep: Atrás, Atrás, Neutral, X + Círculo
- Lightning Hammer: Abajo, Cuadrado + Círculo

Lanzamientos

● Sólo con su peinado podría lanzarte al suelo…

- Neck Breaker: X + Cuadrado
- Powerbomb: Triángulo + Círculo
- Stonehead: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Headbutt Carnival: Adelante, Adelante, Cuadrado + Círculo
- Neck Chopper: X + Cuadrado o Triángulo + Círculo
- Freefall: X + Cuadrado o Triángulo + Círculo
- Atomic Drop: X + Cuadrado o Triángulo + Círculo










Tekken 3 ¡Trucos!

¡Los muertos andan!

Ojo de serpiente

Bryan Fury

Los muertos andan. Debe de ser Bryan Fury

◄ «¡Mira mis pantalones de piel de serpiente!», gruñe Bryan Fury. Es un rápido y fuerte luchador a quien los seguidores de Forest Law considerarán un buen personaje opcional.




Puede que Bryan Fury esté muerto pero no lo parece. Cuando vivía era un policía de la misma zona de Hong Kong que Lei-long.

El nombre de Bryan no asusta, pero en cierto modo es una representación de las extrañas traducciones japonesas ya que el hombre está un poco pálido.

Su reanimación fue debida al trabajo de una extraña combinación de médicos, el Dr. Boskonovitch y otro misterioso personaje llamado Able, los cuales querían crear su propio ejército de guerreros ciborg.

En su vida anterior Bryan era conocido por ser un detective de primera pero con siniestras conexiones con los traficantes de droga del sórdido submundo de Hong Kong.

Bryan se ha inscrito en el Torneo del Rey del Puño de Hierro con la intención de eliminar a Yoshimitsu, quien tiene lazos con el Dr. Boskonovitch.





▲Este movimiento tan especial (Fart Move) es muy difícil de ver. Es tan virulento que hace que Bryan se vuelva de color verde por intoxicación y destruya a Jin.

Movimientos

● A continuación te presentamos los mejores movimientos de Bryan. Llegar a dominarlos te ocupará algún tiempo y te costará algún que otro dígito.

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Rush-Low Kick: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Punch Spin Kick: Cuadrado, Círculo, X
- Running Blind: Cuadrado, Círculo, X, X
- Dash Change-Up: Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
- Lair's Dance: Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
- Dance of Doom: Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Quick Spin Kick: X, X
- Bruce Special-Elbow: X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Bruce Special-Low Kick: X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Triple Roundhouses: Derecha, Círculo, X, Círculo
- Mach breaker: Derecha, Derecha, Triángulo
- Spinning Roundhouse: Derecha, Derecha, X
- Side Step Elbow: Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Gravity Blow (imparable): Derecha, Cuadrado + Círculo
- Slash Kick: Derecha, Derecha, Derecha, X
- Light Back Knuckle: Izquierda, Triángulo
- Doble Back Knuckle: Izquierda, Triángulo, Cuadrado
- Backhand-Side Stunner: Izquierda, Triángulo, Círculo
- Front Kick: Izquierda, X
- Front Kick-Rush Elbow: Izquierda, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo
- Front Kick-Rush L/Kick: Izquierda, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Front Kick-Knee: Izquierda, X, Círculo
- Meteor Smash (imparable): Izquierda, Cuadrado, Círculo
- Flying Knee Kick: Izquierda, Izquierda, Círculo
- Thin Low Kick: Abajo, X, Círculo
- Left Body Blow: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado
- One-Two Body Blow: Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, Triángulo
- Vulcan Body Blow: (mantener) Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo
- Snake Edge: Abajo – Diagonal - Derecha, X
- Power Axe: Abajo – Diagonal - Derecha, Círculo
- Sway: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda
- Sway-Slash Elbow: Abajo, Abajo – Diagonal - Izquierda, Izquierda, Triángulo
- Headhunter: Paso lateral, Cuadrado
- Cheap Trick: Paso lateral, Cuadrado, Triángulo
- Shell Shock: Paso lateral, Triángulo

Lanzamientos

● A continuación tienes una lista de los golpes de Mr. Fury. Recuerda que para ejecutar algunos de éstos tienes que ponerte en una cierta dirección.

- Shell Shock: Paso lateral, Triángulo
- Swing DDT: Cuadrado + X
- Gravity Suplex: Triángulo + Círculo
- Chains Of Misery: agachado del todo, Abajo – Diagonal - Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado + Triángulo
- Gravity Elbow-Left: Cuadrado + X
- Knee Blast-Right: Cuadrado + X
- Neck Wringer-Back: Cuadrado + X
- Chains of Misery: agachado del todo, Abajo – Diagonal - Derecha, Abajo, Abajo – Diagonal - Derecha, Cuadrado + Triángulo





El hombre de madera

Mokujin

Luchar contra Mokujin te causará más de un dolor de cabeza. Además existe la posibilidad de que te claves algunas astillas...

Si tienes en cuenta que Mokujin está hecho de la madera de un roble de más de 2.000 años, puedes considerarle un muy buen luchador. Mokujin y su equivalente femenino son únicos porque no tienen sus propios movimientos de lucha. Los toman de los otros personajes de *Tekken*. Mokujin se animó por sí solo cuando el dios de la Lucha (Ogre) se despertó. El tronco viviente se fugó del Museo en que se exhibía.

Sólo podrás acceder a Mokujin después de haber terminado el modo Arcade cuatro veces. Cuando lo hayas conseguido, puedes elegir entre la versión masculina o la femenina mediante sus distintos vestidos. Parece lógico.

Ésta es la primera vez que puedes ver a Mokujin en la serie *Tekken* (o algo que se le parezca lo más mínimo) y es una excelente novedad.

La secuencia final de este personaje tiene una nota particular. Te da una idea de qué trozo de madera es el que lleva los pantalones en casa de los Mokujin.







Movimientos

● Mokujin es un personaje único en Tekken 3 ya que no tiene sus propios movimientos. Toma los movimientos de otros personajes (dejando Ogre aparte). La lógica ventaja de usar un personaje de estas características (en *Virtua Fighter* hay un personaje parecido llamado Dural, una especie de androide al más puro estilo *Terminator 2*) es que tu adversario nunca sabrá a qué atenerse ya que no hay demasiadas pistas sobre los movimientos que Mokujin copiará.

Por desgracia, no puedes disponer de todos los movimientos de todos los personajes. Al inicio de cada ronda, Mokujin imita los movimientos de un personaje en concreto. Aunque tu adversario no tendrá ninguna pista (a menos que Mokujin luche con la espada de Yoshimitsu), Mokujin también imitará la animación previa a la lucha del personaje elegido. Con esto tu rival contará con una mínima información sobre el estilo de lucha que le espera.



La creencia general es que Mokujin es un personaje que todo aquel que se precie de dominar *Tekken 3* debería elegir. ¿Por qué? Pues porque te dará una ligera ventaja sobre tu rival. Aunque tú ya eres bastante bueno...

Tekken 3 ¡Trucos!

La bella y la bestia



Anna Williams

Anna, la hermana de Nina, ha sido congelada criogénicamente para poder permanecer joven. Con un tarro de alguna crema conocida y una dieta sana seguramente habría salido mucho más barato...

El Dr. Boskonovitch (en la página siguiente) congeló a Nina en un experimento. Anna, por una parte, había discutido con Nina y creía que la iba a echar de menos. Por otra, estaba un poco celosa porque al descongelarse Nina parecería más joven y atractiva que ella. El resultado es que se prestó como voluntaria para ser congelada por el mismo médico.



No fue bien. Cuando apareció Ogre, causando graves temblores en la Tierra, despertó a Nina y Anna prematuramente. Mientras que Anna se despertó ilesa, Nina había perdido la memoria. Anna decidió cuidar a su hermana durante el torneo.

Si quieres jugar como Anna y acostumbrarte a sus cuchillos, necesitarás completar el modo Arcade con cinco personajes distintos. Es una buena luchadora y ha aparecido en los tres capítulos de *Tekken* desarrollando un interesante argumento. ¿Pero qué ocurre cuando Nina recupera la memoria con todo ese pasado de celos y discusiones? Esperemos que todo se arregle...







▲ Ling Xiaoyu mira con descaro el vestido de Anna. Ella no puede darse cuenta mientras le están golpeando en la cabeza. ¡Qué pupa!

Movimientos

● Anna es una damisela exótica y todo su femenino guardarropa no hace más que reflejar sus habilidades como luchadora. También tiene sus propios demonios internos...

- One-two Punches: Cuadrado + Triángulo
- Uppercut Punch: Abajo + Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Bermuda Triangle: Cuadrado, Triángulo, Círculo
- Quick Snake-High: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X
- Quick Snake-Low: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
- Quick Snake Strike: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba + Adelante, X
- PDK Quick Combo: Cuadrado, Círculo
- Doble Punch-DK Combo: Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Punch Anna-Bomb: Triángulo, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- PK Combo: Triángulo, X
- PDK Combo: Triángulo, Abajo, X
- Cross Roundhouse: Triángulo, Círculo
- Left-Right HK: X, Círculo
- High Kick-Low Kick: Círculo, X
- Arm Slab: (agachado) Adelante, Cuadrado
- Overhead Windmill: (agachado) Adelante, Triángulo
- Arm Sweep: (agachado) Abajo + Adelante, Triángulo
- Guard Break: Cuadrado + Triángulo
- Delay Guard Break: Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Power Anna Bomb: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Head Banger: Adelante, Adelante, Triángulo
- Rolling Kick: Adelante, Adelante, Círculo
- Super Creeper Mid: Abajo + Adelante, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X
- Super Creeper Low: Abajo + Adelante, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo
- Super Creeper Grabber: Abajo + Adelante, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Arriba + Adelante
- Creeping Snake: Abajo + Adelante, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo
- Creeping Snake-L HK: Abajo + Adelante, X, Triángulo, X
- Creeping Snake-L LK: Abajo + Adelante, X, Triángulo, Abajo, X
- Creeping Snake-R HK: Abajo + Adelante, X, Triángulo, Círculo
- Assault Bomb: Abajo + Adelante, X, Cuadrado, Triángulo
- Flash Kick-Left LK: Abajo + Adelante, X, X, X
- Flash Kick-Right HK: Abajo + Adelante, X, X, X, Círculo
- Flash Kick-Punches: Abajo + Adelante, X, X, X, Cuadrado, Triángulo
- Left Mid-Right HK: Abajo + Adelante, X, Círculo
- Triple Slaps: Atrás, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado
- Doble Slaps: Atrás, Triángulo, Triángulo
- Leg Grabber: Arriba + Adelante, X
- Hopping LK-Uppercut: Arriba + Adelante, Neutral, Abajo, X, Triángulo
- Hoppñing LK-Right HK: Arriba + Adelante, Neutral, Abajo, X, Círculo
- Jump Kick Left: Adelante, Adelante, Adelante, X
- Cat Stance Kick: Atrás, Círculo
- Bloody Scissors: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Hunting Swan: Abajo + Atrás, Cuadrado, Triángulo

Lanzamientos

● Ya nos gustaría que Anna nos atizara un poco...

- Arm Turn: Cuadrado + X
- Lifting Toss: Triángulo + Círculo
- Neck Throw: Arriba + Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Embracing Elbow: Abajo + Adelante, Abajo + Adelante, Cuadrado
- Triple Break/Trick Embrace/Legover Takedown: Cuadrado + X o Triángulo + Círculo
- Palm Grab: Abajo, Abajo + Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Arm Bar: X, Círculo, X, Cuadrado + Triángulo
- S.R.A.L.: Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado
- Rear G-Tech: X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado + Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Falling R.A.L.: Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Arm Sprain: Cuadrado + X, Círculo, Cuadrado + Triángulo



● Datos: Anna Williams

Nacionalidad: Irlanda

Estilo de lucha: Artes marciales asesinas (Bone y Aikido)

Edad: 20

Altura: 163 cm

Peso: 49 kg

Grupo sanguíneo: A

Profesión: Estudiante (retirada)

Afición: Inventar falsos recuerdos para Nina

Gustos: Café expresso, Jerry (de Tom y Jerry)

Aversiones: Nina porque ya no se interesa más por ella y siempre la pilla en topless...

● Datos: Dr. B

Uno de los personajes más enigmáticos del juego, el Dr. B es difícil de catalogar...

- Ya bastante viejo, corren rumores de que el Dr. B está a punto de apagarse.
- Entre sus amigos se cuentan Yoshimitsu, uno de los mejores. De hecho, este Ninja espacial ha entrado en el torneo en lugar del Doctor para intentar hacerse con un poco de la sangre de Ogre que necesita para salvar la vida de su hija.
- Ha trabajado con Heihachi para congelar a Nina cuando perdió en *Tekken 2*.
- Su eterno rival es el Dr. Able, a pesar de que con él resucitaron a Bryan Fury.

El profesor chiflado

Dr. Boskonovitch

Está como una cabra. Le gusta congelar mujeres jóvenes (incluida su propia hija). Pero ¿quiénes somos nosotros para juzgar a nadie?

El Dr. B es un caso muy peculiar. Pero es muy listo. Ha ingeniado un sistema de suspensión criogénica que ha estado utilizando para mantener a su hija con vida. Pero sólo cuando Yoshimitsu gane el torneo, derrote a Ogre y vuelva con los medios necesarios para salvar la vida de su hija se dará por satisfecho. Pero también tiene su otro lado. Ha congelado a las dos hermanas Williams.

De hecho, su personalidad tiene una parte oscura. Nina no quería ser congelada pero él lo hizo de todas formas. Y además ha tenido tratos con Heihachi. Su principal obsesión es el bienestar de su hija, pero comparado con otros médicos, es un tipo muy poco ético.

Para jugar como este raro personaje, tendrás que completar el modo Tekken Force cuatro veces. Es un personaje totalmente nuevo y a pesar de que tiene unas ideas un poco anticuadas, su papel importante en la trama y su estilo de lucha hacen que sea un personaje muy interesante. Pero al igual que Gon, es mejor que no le consideres un favorito.











Movimientos

● Para tratarse de un chiflado y lunático, es bastante enojadizo. Si su hijo llegara a decir «mi papá puede pegarle al tuyo» más vale que le creas.

- One-Two Punches: Cuadrado, Triángulo
- Bad Stomach: Cuadrado + Círculo
- Panic Doctor: Triángulo, mantener Adelante
- Left LK-Right HK: X, Círculo
- Thunder Oldfist: Arriba + Adelante, Cuadrado
- Wind Oldfist: Arriba + Adelante, Triángulo
- Trip Slide: Adelante, X + Círculo
- Crouch Dash: Adelante, Adelante
- Jack Tamer: Adelante, Adelante, Triángulo
- Slash Kick: Adelante, Adelante, X
- Whiff Frankesnteiner: Adelante, Adelante, Círculo
- Steel Dive: Adelante, Adelante, Cuadrado + Triángulo
- Head Dive: Adelante, Adelante, X + Círculo
- Elbow Rush: Adelante, Adelante, Neutral, Triángulo
- Panic smoker: Adelante, Adelante, Neutral, X
- Twin Pistons: Abajo + Adelante, Cuadrado, Triángulo
- Slicer: Abajo, Círculo
- Dr Kossak Kicks: mantener Abajo + Atrás, X, Círculo, X, Círculo, X, Círculo
- Guard Break: Atrás, Cuadrado + Círculo
- Shadow Legs Front: mantener Atrás,
- Overhead Crescent: X
- Prison Break: Círculo
- Panic Reverse Charge: Atrás, X + Círculo
- Super Doctor: mantener Arriba
- Shadow Legs Back: mantener Atrás o mantener Adelante



- Summer Kick: X
- Winter Kick: Círculo
- Gut Stun: Paso lateral, Triángulo
- Thunder Oldfist: Paso lateral, Triángulo, Cuadrado
- Mind Blast-Back: Cuadrado, Triángulo
- Mind Blast Away-Back: Atrás, Cuadrado, Triángulo
- Panic Charge Reverse-Back: X, Círculo
- Shadow Legs Back: mantener Atrás, mantener Adelante
- Summer Kick: X
- Winter Kick: Círculo
- High/Mid Punch Parry: Cuadrado + Triángulo
- Low Parry: Abajo, Cuadrado + Triángulo
- Bio Reactor: Atrás, Cuadrado + Triángulo
- Resting Doctor: Abajo, X + Círculo

Lanzamientos

● Es tan viejo que no podría ir contra un grupo, ni tan sólo contra un solo rival. No obstante, la siguiente lista demuestra que al profesor aún le queda algo de energía... no podemos esperar más.

- Irish Whip: Cuadrado + Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Elbow Drop: Triángulo, Triángulo, Cuadrado + Triángulo
- Kingstep: Cuadrado + Círculo
- Running Bulldog: Triángulo, Cuadrado, X, Círculo
- Taunting Doctor: X + Círculo
- Shoulder Ram: Cuadrado + Triángulo
- Flying Cross Chop: X + Círculo
- Arm Takedown-Left: Cuadrado + Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Trip Up-Right: Cuadrado + Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Atomic Drop-Back: Cuadrado + Círculo, Cuadrado + Triángulo
- Dr. Frankensteiner: Adelante, Adelante, Círculo
- Stonehead: (posiciones de derribo, deslizamiento), Adelante, Adelante, Atrás, Cuadrado + Triángulo

Tekken 3 ¡Trucos!

Lucha como un valiente

¡Todos los trucos ocultos!

Los secretos

Aquí tienes algunos de los secretos mejor guardados de Tekken 3...

Personajes

● Los personajes bonus se presentan en un orden predefinido. Antes tenías que completar el juego con un personaje determinado para acceder a todos los subenemigos importantes. Ya no es así. *Tekken 3* presenta a los personajes en un orden establecido, de modo que no importa con cuál terminas la primera vez. Tendrás a Kuma como recompensa (si bien tendrás que utilizar un personaje distinto cada vez que completes el juego).

Número de veces que hay que completar el juego	Personaje revelado
Una	Kuma
Dos	Julia
Tres	Gun Jack
Cuatro	Mokujin
Cinco	Anna
Seis	Bryan
Siete	Heihachi
Ocho	Ogre
Nueve	True Ogre

Al empezar el juego elige automáticamente la opción el mejor de tres/turno de 40 segundos. Está bien para empezar, pero a medida que vas llegando a niveles superiores, los adversarios van siendo más duros y empieza a ser difícil vencerlos una sola vez. ¡Imagínate dos veces! Para aumentar tus posibilidades, selecciona la pantalla de opciones y baja el tiempo hasta un límite de 20 segundos. De esta manera, reduces el tiempo de lucha y obtienes una ventaja sobre los adversarios más fuertes.

La indumentaria

● Si hubo alguna vez una serie de combate que mereciera el premio Emmy al mejor vestuario, es ésta. Los valores de producción no difieren mucho de los del cine abarcando desde el look del cowboy urbano a las chaquetas de piel de Hwoarang, pasando por el vestido azul de Nina (recuerda a Sharon Stone en Instinto Básico). Pero en Tekken 3 algunos de los vestidos son sólo cambios de ropa, mientras que otros modifican por completo el look del personaje. Donde se hace más evidente es con Panda y Kuma. Cuando subrayes Kuma, cambia entre éste y Panda pulsando los botones Círculo o X. No puedes jugar con Tiger hasta completar todo el juego con todos los personajes y todos los subenemigos. Para acceder, selecciona a Eddie y pulsa Start o Triángulo. Otros vestidos de bonus estarán disponibles después de que hayas luchado unas cuantas veces con el personaje de tu elección. Pulsa el botón Start cuando quieras que cambie tu personaje...





Luchador	Número de combates	Comentarios
Ling Xiaoyu	Cincuenta	Uniforme escolar
Anna Williams	Veinticinco	Muy vistoso
Jin Kazuya	Cincuenta	Uniforme escolar
Gun Jack	Diez	Un clásico de Tekken











Datos

Nacionalidad: Japón
Estilo de lucha: Avanzado estilo de lucha karate Mishima, estilo de defensa personal Kazama (un derivado del estilo de su madre)
Edad: 19
Altura: 180 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: AB
Profesión: Artes marciales
Afición: Pasear por el bosque
Gustos: Las enseñanzas de su madre
Aversiones: El engaño



Los dos ocultos

● Hay dos personajes que cuesta un poco más encontrar, como sucedía con Alex el dinosaurio y Roger el canguro en Tekken 2. Gon es un diminuto dinosaurio que aparece por primera vez en la serie. Basado en un personaje de cómic japonés, es muy divertido y fácil de manipular, pero no te servirá de mucho contra Ogre, Nina o Gun Jack. Para liberar a Gon tienes dos opciones. La primera, completar el modo Arcade como el Dr. Boskonovitch o, mucho más fácil, derrotarle en el modo Tekken Ball (ver abajo). Sin embargo, el Dr. Boskonovitch, Dr. B para los amigos, es mucho más difícil. Para obtenerlo tendrás que completar el modo Tekken Force cuatro veces. Es mejor elegir un personaje capaz de atacar de frente y por atrás sin tener que girar. Te recomendamos a Eddy Gordo, Ling Xiaoyu o Jin Kazama.









Modo Tekken Ball

● De nuevo, sólo lo encuentras en la versión para PlayStation y probablemente aparecerá a medida que avances en el juego principal. El modo Tekken Ball aparece automáticamente tras completar el modo Arcade con diez personajes distintos. Después de todo, no se trata más que de ser un poco perseverante.









Modo Theatre

● Cuando hayas acabado con el modo Arcade con diez personajes, aparece un nuevo modo. En él podrás ver todos los finales renderizados, así como las intros PlayStation y Arcade. Otro bonus increíble es que si tienes uno de los dos Tekken anteriores puedes intercambiar discos y ver los finales. Es importante acordarse de guardar los juegos en la misma tarjeta de memoria.
Otro secreto del modo Theatre es que una vez lo has descubierto recibirás como premio una secuencia en la que todos los personajes ejecutan sus ejercicios de calentamiento si dejas el Pad durante la pantalla principal.









Modo Practice

● Si te pasas mucho rato en este modo (te lo recomendamos para poder dominar las combinaciones más difíciles) podrás disfrutar de dos trucos. Selecciona Freestyle y mantén pulsados los cuatro botones. Pulsa Círculo sobre la pantalla de opciones Freestyle. Ahora podrás registrar cualquier serie de movimientos para volverlos a ejecutar. Sólo se trata de pulsar Abajo y Select para iniciar el registro, luego aplica la misma combinación para acabar y volverlo a ejecutar. Así aprenderás a utilizar tus combinaciones preferidas en el momento más adecuado.






¡EXTRA! ¡LA ÚNICA GUÍA DE TEKKEN 3 QUE NECESITAS!
ESPECIAL TRUCOS
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
¡¡TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO!!
TEKKEN 3
LAS CLAVES DE TODOS LOS MOVIMIENTOS
36 páginas con todos los trucos que necesitas saber para ¡VENCER SIEMPRE!